ESPECIAL

PARA PLAYSTATION

ESTRATÉGIA COMPLETA

MAPAS
LISTA COMPLETA
PRIVATE ACTIONS

CÓDIGOS
GAME SHARK
VERSÃO AMERICANA

ISSN 1413-3652

Gamers Especial
É uma publicação mensal da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo - SP
Telefone: (0xx11) 266-3166
Fax.: (0xx11) 857-9643
Internet:www.escala.com.br
E-mail: escala@.node1.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo - SP
Editora Escala Ltda.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Gerente de Produção: Nilson Luiz Festa
Gerente de Serviços: Jamil de Almeida
Gerente de Circulação: Zildete da Silva
Gerente de Promoção e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira
Assessora de Imprensa: Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor:
Atendimento@escala.com.br
Alessandra de Campos Jorge, Andréia da Silva Barreto, Camilla Freitas, Graziela Verde Sachetto, Fabiana de Araujo
Assistentes de Diretoria: Vera Lúcia P. de Morais, Luiz Eduardo S. Marcelino, Antonio Corrêa
Conselho Editorial: André Lima, Alex Magno, Carlos Gonçalves, Carlos Man, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Shmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio, Tarcisio Motta, Wilson Benvenutti, Jorge Mann
Impressão e acabamento: CL Artes Gráficas
Tel.: (0xx11) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para Bancas de todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Theodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ
Tel.: (0xx21) 575-7766
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:

CONSELHO EDITORIAL:
Francisco Motta
Tarcisio Motta

Redator Chefe: Fabio Santana de Souza
Jogos, Redação e Diagramação: Leandro Gusmão Siman, Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Gilsomar P. Livramento
Revisão: Marcia Guerreiro
Colaborador: José Donizete de Paula, Alex S. M. P. Figueiredo
Email: gamers@edescala.com.br
Publicidade: (0xx11) 3641-0444
Números Atrasados: (0xx11) 266-3166
Bureau: N. D. R.
ISSN: 1413-1471

EDITORIAL

No final da era dos 16-bit, o famoso Super Famicom (o Super NES japonês) recebeu um dos melhores títulos de RPG de sua história: Star Ocean, fabricado pela Enix em conjunto com a Tri-Ace, apresentado em um cartucho monstro de 48 Mega. Apesar da decadência do console na época, o game foi um sucesso de vendas. E esta foi a mola propulsora para as duas empresas, novamente em parceria, criarem a continuação deste RPG fantástico: Star Ocean The Second Story, agora em 2 CDs para Playstation, o poderoso console da Sony.

Esta nova versão não apenas trazia um visual e som que aproveitavam a capacidade da nova plataforma, como também elementos inéditos e revolucionários no sistema de jogo. Star Ocean The Second Story possui uma tonelada de skills para cada um dos seus vários personagens, um sistema de relacionamento entre eles, a possibilidade de você criar seus próprios itens, além das já conhecidas batalhas de ação constante de seu predecessor.

Para a alegria de vários jogadores, a Sony resolveu trazer esta obra-prima da Enix/Tri-Ace para o mercado americano, fazendo uma tradução decente, sem perder todo o glamour da versão japonesa. Assim, você ainda terá uma possibilidade de mais de 80 finais diferentes. Isso mesmo! O game tem a maior lista de desfechos já apresentadas em um game.

Para você não ficar perdido, resolvemos fazer um guia completo para Star Ocean The Second Story. Vamos lá!

ÍNDICE

Assinaturas (Observação Importante)
Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa. Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (0xx11) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

CONTROLES

Cidades, Dungeons e Overworlds:

○- Correr
X- Falar/Examinar/Confirmar
□- Inicia Private Actions, usa a skill Pickpocket
▲- Abre Camp screen
L1/R1- Rotaciona a tela para a direita ou para a esquerda no Overworld
Start- Abre/Fecha/Da Zoom no Map Window

Batalhas:

○- Cancela alvo ou muda personagens
X- Alvo/Ataque
□- Para e move o personagem a volta com o controle pad, e/ou muda visão de câmera
▲- Abre Command Ring menu
L1/R1- Alvo/Usar os Killer Move equipados
L2- Troca o personagem pelo próximo personagem da lista
R2- Troca personagem do auto/manual control
Select- Provoca inimigo (Provocation skill)

ABRINDO O BATTLE RANK MODE

Conforme você vai avançando no jogo você irá coletar os samples das vozes dos personagens e inimigos, estes samples ficam armazenados na opção Voice Collection, que fica situada na tela inicial abaixo do New Game e do Continue, dentro dessa opção você poderá escutar todas as vozes que você ouviu até agora, e elas ficam guardadas junto com o seu save no memory card. E essa opção não serve só para isso não, ela serve para você habilitar o Battle Rank Mode, que irá por a sua disposição novos modos de dificuldade que são Earth Dificult que é a dificuldade em que o jogo começa, Galaxy Dificult que é um pouco mais difícil em relação a Earth e por ultimo a Universe Dificult que é coisa pra cabra macho, por aqui o game fica extremamente (leia-se muito difícil) "hard" literalmente se falando. Mas e para conseguir isso como é que eu faço? Você deve estar se perguntando, é simples basta conseguir 40% dos samples de voz para que esse modo apareça, e toda vez que você for iniciar um novo jogo você poderá escolher a dificuldade que desejar.

PRIVATE ACTION SISTEM

Em Star Ocean você irá conhecer vários outros personagens durante a sua aventura, e é normal que estes personagens criem relações entre si. Estas relações são chamadas de "Friendship Values", que serve para determinar a sua amizade com outros personagens. E "Romantic Values" que serve para determinar aquele "tchan" que um personagem sente pelo outro. Estas relações podem afetar e muito o story line do jogo, por exemplo dependendo das atitudes que você tomar no meio do jogo ou de seu relacionamento como os outros personagens você pode terminar o jogo somente com Rena e Claude, é isso mesmo só para você Ter uma idéia de como as Private Actions influenciam no decorrer do jogo.

Para se ativar uma Private Action, você deve antes de entrar em uma cidade, aperte o botão "○" para que o seu grupo se separe na cidade e você possa tomar as suas iniciativas sozinho.

Aqui está um bom exemplo de PA:

Local: Central Cross
Participantes: Claude e Bowman
Requerimentos: Bowman deve estar em seu grupo.
Discrição: Rena pega Claude e Bowman mexendo com uma mulher que passa na rua. Não importa qual resposta ela dê, o conceito dela sobre os dois irá cair.

Esta é uma PA disponível apenas se você estiver jogando com Rena, o local da PA é em Central Cross, e estão participando dele Claude e Bowman. Par que a PA possa ser feita você deve estar com Bowman em seu grupo, senão Rena nunca vai conseguir fazer esta PA. E na PA Rena flagra Claude e Bowman mexendo com uma mulher na rua, o que para Rena é uma tremenda falta de respeito, o que significa que os dois malandros perderam pontos em relação a amizade / Romance da garota. As conseqüências que as PA trazem para o relacionamento dos personagens são estas:

- O Friendship/Romantic level de seu personagem sobre em relação ao(s) personagem(ns) em questão é aumentado.
- O Friendship/Romantic level de seu personagem sobre em relação ao(s) personagem(ns) em questão é abaixado, como aconteceu com os dois ai em cima.
- O Friendship/Romantic level de seu personagem sobre em relação ao(s) personagem(ns) em questão continua sem ser alterado.

PERSONAGENS

Claude C. Kenni

Historia:-

Claude Kenni filho de Ronixis Kenni, herói renomado do primeiro Star Ocean. Claude agora é um novo oficial na Interplanetary Space Federation (Federação Espacial Interplanetária), servindo atualmente a nave de Ronixis a Calnus. Claude começa sua aventura quando ele está em um grupo de exploração em um planeta desconhecido chamado Milocinia. Quando que por obra do destino, ele é sugado por um portal no espaço, e ele acaba se encontrando no planeta Expel. Claude agora está procurando algum modo de ele sair deste planeta, e também aprender mais sobre o estranho planeta em que ele se encontra agora. Claude respeita seu pai por ele ter sido um grande herói algum dia, mas em alguns momentos ele sente inveja de seu pai por as pessoas olharem tão estranhamente para ele, só porque ele tem uma própria ideologia de pensamentos e não consegue ser uma copia seu pai como todos esperam. Claude deseja aumentar sua força física, pois ele é um dos mais fraquinhos de seu regimento. Claude usa uma Long Sword como sua arma, e também pode

equipar armaduras bem pesadas. resumindo Claude é o tipo personagem básico não é muito forte em nada, mas também não é fraco em nada. Em seus Killer Moves ele combina ataques corporais com técnicas de espada.

Raça: Humano.
Tipo: Fighter.
Sexo: Masculino.
Idade: 19 anos.
Data de nascimento: 23 de Janeiro.
Altura: 1,75 cm.
Peso: 68 Kg.
Comida Favorita: Bife.
Instrumento Favorito: Silver Trumpet.

Estatísticas Iniciais:-
Nivel: 1.
HP: 130.
MP: 20.
Strength: 10.
Intelligence: 0.
Attack: 10.
Constituition: 5.
Luck: 132.
Armor Class: 5.
Dexterity: 10.
Stamina: 15.
Hit Ratio: 10.
Agility: 10.
Guts: 20.
Avoidance: 10.
Magic: 0.

Equipamento:-
Tipo de Arma: Sword.
Tipo de Armadura: Mail.
Tipo de Escudo: Shield.
Tipo de Elmo: Helm.
Tipo de Greaves: Greaves e Boots.

Killer Moves:-

Nome	Nivel de aprendizado
Phase Gun	-
Air Slash	3
Shooting Stars	7
Head Splitter	13
Energy Sword	20
Burst Knuckle	28
Ripper Blast	38
Twin Slash	45
Dragon Howl	53
Sword Bomber	62
Mirror Slice	70

Relação de valores entre os personagens:-

Personagem	Amizade	Romance
Rena	5	6
Celine	5	5
Ashton	5	4
Precis	5	5
Bowman	5	5
Dias	6	4
Leon	5	4
Opera	6	5
Ernest	5	5
Noel	5	5
Chisato	5	5

Como ter o personagem no grupo:-

Junto com Rena, Claude é um dos personagens principais deste jogo. Escolha começar o jogo com Claude, ou ele se unira a Rena depois dos eventos ocorridos em Salva Drift.

Rena Lanford

Historia:-

A aventura de Rena Lanford começa durante uma de suas inúmeras escapadas para a Shingo Forest. Se aventurando mais profundamente que o normal, indo em áreas pouco visitadas, ela se vê atacada por uma besta e logo é salva por um estranho guerreiro com uma " Sword of Light". E acreditando que este estranho seja o Guerreiro legendário, cujo é dito nas historias dos profetas, ela o conduz de volta a sua aldeia.

Rena é uma forte usuária de magia, com dons únicos na arte de magias de cura. Embora ela tão boa em batalhas como Claude, mas apesar disso ela pode se tornar ótima em batalha nas primeiras partes do jogo. Com o progresso do jogo seu grupo irá crescer, e você poderá querer move-la para a linha de fundo nas batalhas para fazer um bom uso de suas habilidades em cura.

Raça: Nedian.
Tipo: Mage.
Sexo: Feminino.
Idade: 17 anos (Equivalente ao tempo da Terra).
Data de nascimento: 13 de Maio.
Altura: 1,61 cm.
Peso: 45 Kg.
Comida Favorita: Bolinhos.
Instrumento Favorito: Lire.

Estatísticas Iniciais:-
Nivel: 1.
HP: 100.
MP: 40.
Strength: 5.
Intelligence: 0.
Attack: 35.
Constituition: 2.
Luck: 130.
Armor Class: 5.
Dexterity: 10.
Stamina: 10.
Hit Ratio: 10.
Agility: 8.
Guts: 30.
Avoidance: 8.
Magic: 0.

Equipamento:-
Tipo de Arma: Knuckle.
Tipo de Armadura: Clothes.
Tipo de Escudo: Bracelets.
Tipo de Elmo: Hats Crowns.
Tipo de Greaves: Boots and Shoes.

Heraldry Spells:-

Nome	Nivel de aprendizado
Heal	-
Antidote	3
Press	5
Deep Mist	8
Cure Light	10
Silence	12
Ray	14
Energy Net	18
Cure All	20
Delay	22
Dispel	25
Gravity Press	28
Light Cross	30
Protection	33
Tractor Bean	36
Haste	42
Growth	47
Faery Heal	52
Anti	54
Raise Dead	60
Star Flare	63
Faery Light	65
Angel Feather	72

Relação de valores entre os personagens:-

Personagem	Amizade	Romance
Claude	6	5
Celine	5	5
Ashton	5	5
Precis	5	4
Bowman	5	5
Dias	7	6
Leon	5	5
Opera	6	5
Ernest	5	5
Noel	5	5
Chisato	5	5

Como ter o personagem no grupo:-

Junto com Claude, Rena é uma dos dois personagens principais deste jogo. Escolha começar o jogo com Rena, ou ele se unirá á Rena depois dos eventos ocorridos em Salva Drift. Você tem que aceitar a ajuda dela.

Celine Jules

História:-

Uma praticante de Heraldic Arts, Celine é uma criança de muito respeito em Mars Village. Em sua inquietude ela precisa de aventuras que a conduza a explorar as cavernas e dungeons de Expel a procura de perigos, e o mais importante, tesouros. As habilidades mágicas ofensivas dela muito úteis quando ela se unir a seu grupo na viagem Cross Cave.

Celine exibe as mesmas vantagens e desvantagens que se aplicam à maioria dos usuários de magia. Porque ela só pode usar Robes e outros tipos de armaduras leves, sua força defensiva é baixa, o que o força á deixa-la na parte de trás do campo de batalha. Porém, ela é o primeiro personagem no jogo que pode lançar feitiços ofensivos que afetam todos os inimigos no battle-field. Isto a faz muito útil nas partes difíceis do começo do jogo.

Raça: Expel.
Tipo: Mage.
Sexo: Feminino.
Idade: 23 anos (Equivalente ao tempo da Terra).
Data de nascimento: 18 de Setembro.
Altura: 1,67 cm.
Peso: 50 Kg.
Comida Favorita: Risoto de coelho.
Instrumento Favorito: Violin.

Estatísticas Iniciais:-
Nivel: 8.
HP: 400.
MP: 100.
Strength: 15.
Intelligence: 0.
Attack: 31.
Constituition: 8.
Luck: 154.
Armor Class: 15.
Dexterity: 12.
Stamina: 14.
Hit Ratio: 12.
Agility: 5.
Guts: 45.
Avoidance: 5.
Magic: 5.

Equipamento:-
Tipo de Arma: Rod.
Tipo de Armadura: Clothes.
Tipo de Escudo: Bracelets.
Tipo de Elmo: Hats Crowns.
Tipo de Greaves: Boots.

Heraldry Spells:-

Nome	Nivel de aprendizado
Fire Bolt	-
Wind Blade	-
Thunder Bolt	-
Ray	9
Energy Arrow	12
Forget	15
Star Light	17
Reflection	19
Mind Absorver	22
Neutral	27
Bless	28
Thunder Storm	31
Eruption	34
Curse	39
Lunar Light	43
Southern Cross	49
Thunder Cloud	55
Anti	59
Explode	66
Angel Feather	76
Meteor Swarm	-

Relação de valores entre os personagens:-

Personagem	Amizade	Romance
Claude	5	5
Rena	5	5
Ashton	5	4
Precis	4	3

Bowman	5	5
Dias	4	3
Leon	5	4
Opera	6	5
Ernest	5	7
Noel	5	5
Chisato	5	5

Nota importante de Celine:-

Celine não pode aprender seu feitiço final, Meteor Swarm, pelo método habitual de se evoluir de nível. Ao invés disso, você terá que enfrentar os corredores horripilantes da Cave of Trials para descobrir este seu poder.

Como ter o personagem no grupo:-

Depois de falar ao rei de Cross, você achará Celine que está muito ansiosa com um mapa de tesouro que ela obteve em uma leilão. Seguindo em uma exibição de magias pyrotécnas, ela irá se aproximar de você, e entrará em seu grupo para que você a ajude em sua mais recente caça ao tesouro. E ao estar fazendo a viagem para Cross Cavern, você terá a opção de recruta Celine em seu grupo permanentemente.

Ashton Anchors

História:-

Ashton é uma "Espada que está sempre pronta a ser contratada" que tem uma aptidão única de estar no lugar errado, na hora errada e no momento errado! Quando você encontra Ashton em Salva Drift, um acidente horrível acontece, e ele é fundido com o dragão de duas cabeças com o qual ele estava lutando. Ele se une a seu grupo para procurar um método de como reverter esta situação.

Em batalha, Ashton é um forte lutador que usa duas Short Swords para fazer os inimigos em pedaços. Embora não seja tão forte quanto Claude ou Dias, ele ainda é um dos melhores fighters do jogo, e é um forte candidato a estar em qualquer grupo. Porém, veja com cuidado se realmente você irá querer Ashton em seu grupo; pois ele não é forte o bastante em suas outras características. Se você não gostou do desempenho de Ashton (principalmente pelo fato da demora de aprendizado de suas skills), carregue o seu save e comece novamente para tentar outra opção.

Raça: Expel.
Tipo: Fighter.
Sexo: Masculino.
Idade: 20 anos (Equivalente ao tempo da Terra).
Data de nascimento: 28 de Setembro.
Altura: 1.80 cm.
Peso: 80 Kg.
Comida Favorita: Hamburger.
Instrumento Favorito: Piano.

Estatísticas Iniciais:-

Nivel: 17.
HP: 1000.
MP: 120.
Strength: 83.
Intelligence: 0.
Attack: 123.
Constituition: 32.
Luck: 18.
Armor Class: 70.
Dexterity: 50.
Stamina: 26.
Hit Ratio: 50.
Agility: 5.
Guts: 32.
Avoidance: 5.
Magic: 0.

Equipamento:-

Tipo de Arma: Short Swords.
Tipo de Armadura: Mail.
Tipo de Escudo: Shield.
Tipo de Elmo: Helm.
Tipo de Greaves: Greaves.

Killer Moves:-

Nome	Nivel de aprendizado
Twin Stab	-
Cross Slash	-
Dead Triangle	-
Northern Cross	18
Piercing Swords	22
Hurricane Slash	45
Leaf Slash	53
Dragon Breath	64
Sword Dance	70
Tri-Ace	-

Relação de valores entre os personagens:-

Personagem	Amizade	Romance
Claude	4	4
Rena	5	4
Celine	4	4
Precis	4	7
Bowman	5	5
Dias	4	4
Leon	5	5
Opera	-	-
Ernest	-	-
Noel	5	5
Chisato	5	5

Nota importante de Ashton:-

1- Se você estiver com Ashton em seu grupo, você não terá a oportunidade de conhecer Opera mais tarde no jogo.

2- A skill de Ashton, Tri-Ace não pode ser obtida por métodos normais. Você terá que procurar de cima a baixo para achar o baú que a contem. (Para mais detalhes de onde achar o baú, veja em Filia, Virtual Expel e a Cave of Trials".)

Como ter o personagem no grupo:-

Quando você ouve falar do problema do dragão que está invadindo Salva Drift pela primeira vez, você naturalmente irá querer correr e ajudar. A busca de Ashton é uma boa oportunidade para elevar o nível de seus personagens antes de ir enfrentar Lacour e participar no Tournament of Arms. Porém, Participando da busca de Ashton lhe impedirá de ter Opera e seu namorado Ernest em seu grupo. Pense bem nas escolhas que você irá fazer.

Precis F. Newman

História:-

Precis vem de uma grande linhagem de inventores e é sempre vista consertando algum tipo de maquinaria. Em seu entusiasmo infantil, um desejo para fazer os amigos, e mais do que o leve desprezo em Claude a compelem á se unir em sua busca.

Precis carrega uma "pequena" mochila em suas costas, também fazem parte de sua armadura uma grande mão e um poderoso martelo que são armas muito eficientes para atacar seus inimigos. A sua habilidade com tal equipamento é bastante alta. Os Killer Move dela são muito poderosos e divertidos de se assistir, fazendo dela um aliado perfeito. Porém, escolhendo ficar com ela você terá que renunciar Bowman Jean em seu grupo.

Raça: Expel.
Tipo: Fighter.
Sexo: Feminino.
Idade: 16 anos (Equivalente ao tempo da Terra).
Data de nascimento: 29 de Fevereiro.
Altura: 1,55 cm.
Peso: 43 Kg.
Comida Favorita: Chocolate.
Instrumento Favorito: Harmônica.

Estatísticas Iniciais:-
Nivel: 15.
HP: 950.
MP: 100.
Strength: 42.
Intelligence: 0.
Attack: 167.
Constituition: 31.
Luck: 153.
Armor Class: 71.
Dexterity: 40.
Stamina: 26.
Hit Ratio: 40.
Agility: 5.
Guts: 32.
Avoidance: 65.
Magic: 0.

Equipamento:-
Tipo de Arma: Punch.
Tipo de Armadura: Clothes & Mail.
Tipo de Escudo: Shield, Bracelets e Gauntlets.
Tipo de Elmo: Helm.
Tipo de Greaves: Greaves, Shoes e Boots.

Killer Moves:-

Nome	Nivel de aprendizado
Rocket Punch	-
Hop Step	-
Mole	17
Ally-Oop	25
Parabola Bean	38
Bang-Bang Attack	49
Bloody Mary	57
Mujin Super Bean	-
Holo-Holograph	-
Barrier	-

Relação de valores entre os personagens:-

Personagem	Amizade	Romance
Claude	7	6
Rena	7	6
Celine	6	5
Ashton	5	5
Bowman	-	-
Dias	5	5
Leon	6	5
Opera	5	5
Ernest	5	5
Noel	6	5
Chisato	5	5

Nota importante de Precis:-

1- Se você escolher ficar com Precis em seu grupo, você não terá a oportunidade de ter Bowman em seu grupo mais tarde no jogo.

2- Com a Skill Machinery Precis é capaz de transformar os Material Kits em poderosas armas e também em Killer Moves.

Como ter o personagem no grupo:-

Você irá encontrar com Precis pela primeira vez quando você visitar Town of Linga, mas depois disso ela irá desaparecer. Se você quer que ela se junte ao seu grupo, você precisará executar uma Private Action. E a conheça na frente da Bowman's Pharmacy e você terá sua oportunidade.

Opera Vectra

História:-

Opera e seu namorado, Ernest, são o dois personagens "secretos" neste jogo. Eles são secretos porque você tem executar muitos eventos em uma certa ordem para evitar perder os dois. Para achar Opera, você primeiro terá que ver a Private Action em Town of Cross onde um homem com "três olhos" estará correndo do castelo. Então você terá que negar Ashton em seu grupo nos eventos em Salva Drift. Depois do Tournament of Arms em Lacour, volte à tavern em Hilton, e um evento que apresenta Opera acontecerá.

Siga Opera voltando para a Town of Cross, e vá conseguir outra audiência com o rei. Ele concederá a você a entrada para o Mountain Palace nas colinas entre Town of Cross e o Port of Clik. Lá você verá Opera uma vez mais, e desta vez ela se unirá em seu grupo na esperança de que você irá ajudar a achar seu amigo perdido.

Opera é um dos primeiros personagens em seu grupo que pode executar multi-hit attacks. Os seus Killer Moves são por isso só altamente desejáveis. Porém, os ataques de suas armas habituais requerem tempo e espaço para serem acionados e a coloca em uma desvantagem em combates corpo-a-corpo.

Raça: Tetragenes.
Tipo: Fighter.
Sexo: Feminino.
Idade: 23 anos (Equivalente ao tempo da Terra).

Data de nascimento: 24 de Agosto.
Altura: 1,60 cm.
Peso: 50 Kg.
Comida Favorita: Apple Cider.
Instrumento Favorito: Piano.

Estatísticas Iniciais:-
Nivel: 21.
HP: 1.200.
MP: 140.
Strength: 60.
Intelligence: 0.
Attack: 190.
Constituition: 31.
Luck: 142.
Armor Class: 62.
Dexterity: 52.
Stamina: 21.
Hit Ratio: 52.
Agility: 30.
Guts: 60.
Avoidance: 30.
Magic: 0.

Equipamento:-
Tipo de Arma: Energy Paks.
Tipo de Armadura: Clothes & Mail.
Tipo de Escudo: Bracelets e Gauntlets.
Tipo de Elmo: Helm.
Tipo de Greaves: Greaves, Shoes e Boots.

Killer Moves:-

Nome	Nivel de aprendizado
Flame Launcher	-
Photon Prison	-
? on One	24
Spread Ray	34
Cold Wind	41
Gravity Shell	54
Lighting Blade	69
Laser Bit	-
Healing Star	-
Hyper Launcher	-

Relação de valores entre os personagens:-

Personagem	Amizade	Romance
Claude	6	5
Rena	4	4
Celine	5	4
Ashton	-	-
Precis	5	4
Bowman	5	4
Dias	5	4
Leon	5	5
Ernest	7	8
Noel	5	4
Chisato	5	5

Nota importante de Opera:-

1- Se você colocar Ashton em seu grupo depois do incidente do dragão em Salva Drift, você nunca conseguirá ver Opera.

2- A habilidade de Opera com a especialidade, Machinery, lhe permite criar modificações para a arma dela. E isto não é só para se criar novos energy Paks, mas ela também pode criar novos Killer Moves!

Como ter o personagem no grupo:-

Opera e seu namorado, Ernest, são o dois personagens "secretos" neste jogo. Eles são secretos porque você tem que executar muitos eventos em uma certa ordem para evitar perder os dois. Para achar Opera, você primeiro terá que ver a Private Action em Town of Cross onde um homem com "três olhos" estará correndo do castelo. Então você terá que negar Ashton em seu grupo nos eventos em Salva Drift. Depois do Tournament of Arms em Lacour, volte à tavern em Hilton, e um evento que apresenta Opera acontecerá.

Siga Opera voltando para a Town of Cross, e vá conseguir outra audiência com o rei. Ele concederá á você a entrada para o Mountain Palace nas colinas entre Town of Cross e o Port of Clik. Lá você verá Opera uma vez mais, e desta vez ela se unirá em seu grupo na esperança de que você irá ajudar a achar seu amigo perdido.

Bowman Jean

História:-

O moderado farmacêutico, Bowman pode não parecer um provável candidato para uma longa e árdua busca, mas as aparências podem enganar. Por baixo de uma aparência calma e serena, ele esconde um grande guerreiro que está sempre pronto para sair! Bowman é dono de uma pequena mas bem respeitada farmácia perto da universidade de Linga. Ele também é um grande amigo de Keith, o tradutor, assim se você quiser que ele venha para seu lado seu lado, você deverá tentar adquirir o seu projeto completo de tradução o mais rapidamente possível.

Bowman usa as mesmas Juntas como Rena, mas você verá que ele os usa em uma maior variedade. Ele é um lutador bem qualificado na linha de frente nas batalhas, e os seus Killer Moves misturam medicina com as velhas artes marciais. Infelizmente, as habilidades dele tendem a ser ofuscadas pelos outros personagens que já estão em seu grupo.

Raça: Expel.
Tipo: Fighter.
Sexo: Masculino.
Idade: 27 anos (Equivalente ao tempo da Terra).
Data de nascimento: 30 de Dezembro.
Altura: 1,75 cm.
Peso: 78 Kg.
Comida Favorita: Daikon Miso Soup.
Instrumento Favorito: Harmônica.

Estatísticas Iniciais:-
Nivel: 25.
HP: 1.500.
MP: 170.
Strength: 90.
Intelligence: 0.
Attack: 230.
Constituition: 50.
Luck: 118.
Armor Class: 85.
Dexterity: 62.
Stamina: 35.
Hit Ratio: 62.
Agility: 5.
Guts: 36.
Avoidance: 5.

Magic: 20.

Equipamento:-
Tipo de Arma: Knuckles.
Tipo de Armadura: Clothes & Mail.
Tipo de Escudo: Shield.
Tipo de Elmo: Helm.
Tipo de Greaves: Greaves, Shoes e Boots.

Killer Moves:-

Nome	Nivel de aprendizado
Spirit Attack	-
Poison Pills	-
Pillory	-
Fire Bird Attack	-
Secret Medicine	28
Death Siege	35
Whirlwind Fist	43
Burst Fist	51
Explosion Pills	66
Sakura Attack	74

Relação de valores entre os personagens:-

Personagem	Amizade	Romance
Claude	5	5
Rena	6	5
Celine	6	5
Ashton	5	5
Precis	-	-
Dias	5	5
Leon	5	5
Opera	6	5
Ernest	5	5
Noel	6	5
Chisato	6	5

Nota importante de Bowman:-

1- Bowman só irá se unir em seu grupo se Precis não estiver ao seu lado. Aparentemente ele não é muito fã de adolescentes hiperativos.

Como ter o personagem no grupo:-

Quando você conhecer Bowman em Linga depois do Tournament of Arms, ele o encumbirá de ir para o Sanctuary of Linga para buscar uma certa erva rara para ele. Se você conseguir completar a tarefa para (Provando assim, que você é merecedor de sua ajuda), ele o levará a conhecer seu amigo Keith. Mais tarde, Bowman revelará o seu desejo em se unir na sua busca para descobrir os segredos do Sorcery Globe. Se você já estiver com Precis em seu grupo, esta parte do evento não acontecerá.

Ernest Raviede

Historia:-

Ernest é um arqueólogo do planeta Tetragenes. Ele veio a Expel para pesquisar certas ruínas. Ele também é o namorado de Opera Vectra que está em uma quente perseguição. Uma vez você o encontra, é Opera que fará com que ele entre no seu grupo.

Ernest ataca os inimigos usando um chicote, que lhe dá um alcance bem mais longo do que os personagens que portam espada. Adicionalmente, os seus Killer Moves são bem fortes e alguns são de ataques muilti-hit.

Raça: Tetragenes.
Tipo: Fighter.
Sexo: Masculino.
Idade: 35 anos (Equivalente ao tempo da Terra).
Data de nascimento: 31 de Agosto.
Altura: 1,90 cm.
Peso: 90 Kg.
Comida Favorita: Hassaku Tea.
Instrumento Favorito: Cembalo.

Estatísticas Iniciais:-
Nivel: 25.
HP: 1.000.
MP: 100.
Strength: 100.
Intelligence: 0.
Attack: 160.
Constituition: 37.
Luck: 121.
Armor Class: 70.
Dexterity: 60.
Stamina: 23.
Hit Ratio: 60.
Agility: 50.
Guts: 45.
Avoidance: 50.
Magic: 0.

Equipamento:-
Tipo de Arma: Whips.
Tipo de Armadura: Clothes & Mail.
Tipo de Escudo: Shield.
Tipo de Elmo: Helm.
Tipo de Greaves: Greaves e Boots.

Killer Moves:-

Nome	Nivel de aprendizado
Dimension Whip	-
Spiral Whip	-
Arc Attack	32
Thousand Whips	41
Cloud Dust	49
Broken Heart	58
Thunder Whip	65
Sonic Whip	73

Relação de valores entre os personagens:-

Personagem	Amizade	Romance
Claude	6	5
Rena	5	5
Celine	5	6
Ashton	-	-
Precis	5	5
Bowman	5	5
Dias	5	5
Leon	5	5
Opera	5	7
Noel	6	5
Chisato	5	5

Nota importante de Ernest:-

1- Você terá que ter Opera em seu grupo para poder ter Ernest em seu grupo.

2- É convidativo ter Ernest em seu grupo, porque no final você poderá escolher entre três personagens para formar um último grupo.

Como ter o personagem no grupo:-

Em primeiro lugar, você terá que ter Opera em seu grupo antes que você possa seguir os passos necessário para Ernest entrar em seu grupo. Depois que Ópera una, você tem que explorar o Mountain Palace inteiro até que você ache sinais da antiga residência de Ernest. Então volte para a Arlia Village e veja a Private Action onde Opera mostra para você onde a astronave dela caiu (Na Shingo Forest naturalmente). Depois no jogo, quando você completa a aventura de Hoffman Ruins, Opera pedirá para Ernest ajudar o grupo a sair da dungeon. Siga-o; e uma vez você o tenha salvo do monstro que o possuiu, você terá a oportunidade para Ernest se juntar a você.

Leon D. S. Geeste

História:-

Leon é um prodígio de criança que trabalha com os pais dele nos laboratórios no porão de Castelo de Lacour e pesquisa modos mágicos para defender Expila contra os males trazidos pelo Sorcery Globe. Você conhecerá Leon logo que Keith traduzir o Ancient Writings que foi achado em Cross Cave, e ele se unirá a você em uma viagem para Hoffmann Ruins para procurar componentes para uma arma secreta.

Leon é um talentoso usuário de magia e é muito talentoso com a skill Iten Creation o que o faz muito útil para seu grupo.

Raça: Feelpool.
Tipo: Mage.
Sexo: Masculino.
Idade: 12 anos (Equivalente ao tempo da Terra).
Data de nascimento: 25 de Novembro.
Altura: 1,35 cm.
Peso: 36 Kg.
Comida Favorita: Suco de cenoura.
Instrumento Favorito: Violin.

Estatísticas Iniciais:-
Nivel: 30.
HP: 1.600.
MP: 300.
Strength: 300.
Intelligence: 0.
Attack: 220.
Constituition: 30.
Luck: 120.
Armor Class: 65.
Dexterity: 35.
Stamina: 23.
Hit Ratio: 35.
Agility: 5.
Guts: 10.
Avoidance: 5.
Magic: 15.

Equipamento:-
Tipo de Arma: Books.
Tipo de Armadura: Clothes.
Tipo de Escudo: Shields e Gauntlets.
Tipo de Elmo: Hats & Crowns.
Tipo de Greaves: Shoes e Boots.

Heraldry Spells:-

Nome	Nivel de aprendizado
Wounds	-
Shadow Bolts	-
Acid Rain	-
Deep Mist	-
Black Saber	-
Deep Freeze	-
Word of Death	-
Protection	32
Starlight	34
Delay	36
Shadow Flare	39
Haste	42
Growth	50
Noah	54
Gremlin Lair	60
Daemon's Gate	66
Dark Circle	78
Extintion	-

Relação de valores entre os personagens:-

Personagem	Amizade	Romance
Claude	6	5
Rena	5	5
Celine	5	5
Ashton	5	4
Precis	6	5
Bowman	5	5
Dias	-	-
Opera	5	4
Ernest	4	4
Noel	6	5
Chisato	5	5

Para ter o personagem no grupo:-

Você só poderá recrutar Leon se você estiver jogando com Claude, e só depois que você alcançar o continente de El. Certos eventos traumáticos acontecerão naquele lugar que esta em seu cuidado.

Dias Flac

História:-

Dias Flac é o amigo misterioso de Rena. Em suas jornadas, você o encontrará várias vezes. Cada vez que você se encontrar com ele você descobrirá o poderoso espadachim que ele é. Infelizmente, a preferência dele é viajar e só lutar por suas próprias causas.

No campo de batalha, Dias é uma força formidável que deve ser considerada. Próximo a Claude, os ataques devastadores de espada fazem dele o lutador mais forte. Fora das batalhas porém, você achará Dias um tanto inapto para coisas como Item Creation ou outras especialidades.

Raça: Expel.
Tipo: Fighter.
Sexo: Masculino.
Idade: 25 anos (Equivalente ao tempo da Terra).
Data de nascimento: 5 de Agosto.
Altura: 1,92 cm.
Peso: 82 Kg.
Comida Favorita: Espetinho de frango.
Instrumento Favorito: Cembalo.

Estatísticas Iniciais:-
Nivel: 35.
HP: 2.500.
MP: 250.
Strength: 175.
Intelligence: 0.
Attack: 335.
Constituition: 70.
Luck: 96.
Armor Class: 183.
Dexterity: 120.
Stamina: 45.
Hit Ratio: 140.
Agility: 20.
Guts: 50.
Avoidance: 90.
Magic: 0.

Equipamento:-
Tipo de Arma: Long Sword.
Tipo de Armadura: Clothes & Mail.
Tipo de Escudo: Shield, Gauntlets e Rings.
Tipo de Elmo: Helm.
Tipo de Greaves: Shoes e Boots.

Killer Moves:-

Nome	Nivel de aprendizado
Air Slash	-
Chaos Sword	-
Cross Wave	-
Crescent Wave	-
Gale Stab	40
Crescent Moon Slash	48
Hawk Screan Blast	56
Full Moon Slash	63
Illusion	70
Firebird Shock Wave	78

Relação de valores entre os personagens:-

Personagem	Amizade	Romance
Claude	5	5
Rena	7	5
Celine	4	4
Ashton	4	4
Precis	4	4
Bowman	4	4
Leon	-	-
Opera	4	4
Ernest	4	4
Noel	4	4
Chisato	4	4

Nota importante de Dias:-
1- Você só poderá tê-lo no seu grupo se estiver jogando com Rena.

Para ter o personagem no grupo:-
Só se estiver jogando com Rena. Ele se une a você no último segundo que você está batalhando em Lacour Front Line. Não perca esta chance para adicionar outro guerreiro poderoso ao seu grupo.

Noel Chandler

História:-
Quando sua tentativa a adquirir um Synard artificial falha, lhe enviam o autoposto Noel pela Cavern of the Red Crystal para tentar domesticar o último Synard selvagem. Noel, em seu papel de vigia, se une a você nesta viagem pela caverna.

Noel é o único personagem além de Rena que pode lançar Magias de cura, que podem ser muito úteis quando você está lutando contra monstros poderosos ou Chefes. Além de ter a habilidade de lançar feitiços, Noel é um ótimo lutador com um Amor Class mais alto que a maioria dos outros Mages.

Raça: Nedian.
Tipo: Mage.
Sexo: Masculino.
Idade: 24 anos (Equivalente ao tempo da Terra).
Data de nascimento: 16 de Fevereiro.
Altura: 1,73 cm.
Peso: 74 Kg.
Comida Favorita: Atum.
Instrumento Favorito: Shamisen.

Estatísticas Iniciais:-
Nivel: 40.
HP: 2.700.
MP: 340.
Strength: 61.
Intelligence: 0.
Attack: 461.
Constituition: 55.
Luck: 87.
Armor Class: 148.
Dexterity: 50.
Stamina: 30.
Hit Ratio: 50.
Agility: 5.
Guts: 28.
Avoidance: 5.
Magic: 130.

Equipamento:-
Tipo de Arma: Knuckles.
Tipo de Armadura: Mail.
Tipo de Escudo: Shield.
Tipo de Elmo: Helm.
Tipo de Greaves: Greaves e Boots.

Heraldry Spells:-

Nome	Nivel de aprendizado
Mind Absorver	-
Wind Blade	-
Heal	-
Grave	-
Tetanus Wind	-
Sonic Saber	-
Cure Light	-
Earth Grave	-
Energy Arrow	-
Magnun Tornado	-
Cure All	41
Silence	41
Neutral	45
Blood Sucker	49
Foehn	52
Fairy Heal	55
Dispel	60
Curse	66
Bless	72
Fairy Light	77

Earthquake	82

Relação de valores entre os personagens:-

Personagem	Amizade	Romance
Claude	5	5
Rena	5	5
Celine	5	5
Ashton	5	5
Precis	5	5
Bowman	5	5
Dias	5	5
Leon	6	6
Opera	5	5
Ernest	6	5
Chisato	5	5

Para ter o personagem no grupo:-

Noel é um personagem fácil para ser adicionado ao seu grupo. Somente salve o Synard dos assaltantes e Noel ficará bastante impressionado por sua generosidade, e irá se unir a seu time.

Chisato Madison

História:-

Chisato é uma repórter investigadora do Nede Chronicle. Quando seu grupo aparece em Nede, ela decide segui-lo e escrever sobre suas façanhas. Porém, suas técnicas furtivas deixam muito a desejar e você irá velá-la em todos lugares onde ela tenta se espreitar. Esta negligência dela de te espionar pode ser usado em sua vantagem na Cave of the Red Crystal onde um certo evento faz o dela derrube seu "cartão de imprensa".

Chisato é uma grande escolha para qualquer grupo de batalha. Ela é rápida e ágil e os seus Killer Moves produzem golpes multi-hits contra os seus alvos. Embora os ataques sua Stun Gun não são tão espetaculares quanto você poderia esperar (ela raramente a usa, preferindo desferir ataques físicos), os seus Killer Moves compensam esse pequeno defeito.

Raça: Nedian.
Tipo: Fighter.
Sexo: Feminino.
Idade: 22 anos (Equivalente ao tempo da Terra).
Data de nascimento: 22 de Outubro.
Altura: 1,64 cm.
Peso: 52 Kg.
Comida Favorita: Nenhum.
Instrumento Favorito: Organ.

Estatísticas Iniciais:-
Nivel: 40.
HP: 3.000.
MP: 310.
Strength: 164.
Intelligence: 0.
Attack: 364.
Constituition: 60.
Luck: 119.
Armor Class: 234.
Dexterity: 150.
Stamina: 32.
Hit Ratio: 210.
Agility: 50.
Guts: 42.
Avoidance: 60.
Magic: 80.

Equipamento:-
Tipo de Arma: Stun Gun e Short Swords.
Tipo de Armadura: Clothes & Mail.
Tipo de Escudo: Gauntlets e Bracelets.
Tipo de Elmo: Helm.
Tipo de Greaves: Shoes e Boots.

Killer Moves:-

Nome	Nivel de aprendizado
Twister	-
Burning Cards	-
Whrilwind	-
10,000 Volts	44
Flame Thrower	53
Rising Dragon	62
Tear Gas	68
Preparation	76

Relação de valores entre os personagens:-

Personagem	Amizade	Romance
Claude	6	6
Rena	5	5
Celine	5	5
Ashton	6	5
Precis	6	5
Bowman	5	5
Dias	4	4
Leon	5	5
Opera	6	5
Ernest	6	5
Noel	5	5

Para ter o personagem no grupo:-

Recrutar Chisato é mais difícil do que você pensa. O melhor modo para se assegurar é ativando o evento em que ela derruba seu "cartão de imprensa", e explorar completamente a Cavern of the Red Crystal e recolher todo o tesouro que você achar, especialmente os que estão em caminho! Com o "cartão de imprensa" dela em mãos, você poderá deparar com ela nos escritórios de Nede Chronicle, e perguntar se ela irá desistir ou se poderá ajudar.

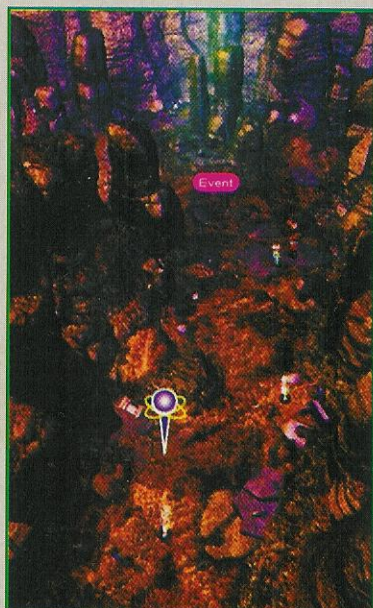
ESTRATÉGIA

A partir de agora você irá conferir a estratégia completa de Claude e Rena, com todos os detalhes das duas aventuras até o grande final em Energy Nede.

CLAUDE'S STORY

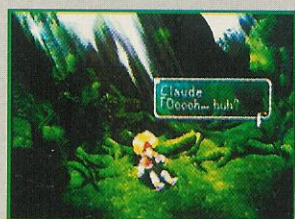
MILOCINIA

Quando o Claude é enviado com um time em uma longa missão para explorar as estranhas mensagens enviadas do planeta Milocinia, ele agora está determinado a aproveitar está chance para provar que a promoção dele para um posto mais qualificado iria ser pelos seus próprios méritos, e não porque seu pai era capitão da nave.

Para se proteger de algum indesejado evento neste planeta desolado, Roxinis lhe dá uma Phase Gun, que é automaticamente equipada no Botão L1 de seu controle. Para as cenas iniciais deste jogo, esta Phase Gun servirá como sua arma principal, e assim você atenderá ao conselho de seu pai e para usar isto!

Esta luz que reflete desta alavanca dará a você uma pista que será de grande importância.

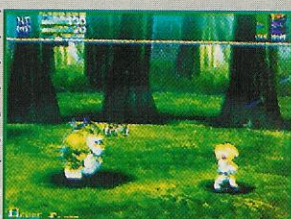
Quando o grupo alcança uma parede onde o caminho aparentemente não tem continuação, a tripulação se divide até que ao longe acha uma peculiar cúpula. Mova-se para noroeste e chame a atenção de todo mundo para um switch flamejante. Depois de uma pequena conversa, o Science Officer ativa o switch e uma entrada para a cúpula será revelada.

Uma vez dentro da cúpula, você poderá explorar o seu conteúdo. Tenha certeza de visitar primeiro o Save Point para salvar seu progresso. Então, siga até explorar a máquina que está na parte de trás da caverna.

Depois de que foi sugado por um estranho dispositivo em Milocinia, Claude acha se vê preso em uma exuberante floresta.

Embora seu pai o advertira a voltar, você verá que sua precipitação em desobedecer suas ordens já causou problemas demais, isto é levando em conta de que você agora está em um estranho planeta. Bem vindo a Shingo Forest, e também ao planeta Expel (veja mapa). Sua dificuldade para conseguir se entrar em contato com qualquer um de sua nave através de seu comunicador é um sinal da distancia de que você de fato viajou.

Porém, antes de você possa tentar voltar para casa, há algumas coisas que você terá que assumir com cuidado.

Este gorila com aspecto de ferradão, não será nenhuma dificuldade contra sua Phase Gun!

Uma vez Claude acha sua posição, ele vê uma jovem garota que está sendo ameaçada por um grande gorila. Corra até lá e a salve usando os ataques de sua Phase Gun. Há uma pequena demora no tempo de execução deste Killer Move quando ele é acionado, sendo assim tenha cuidado para não ficar muito perto do inimigo. Também, não tente dar nenhum ataque físico, porque você não o tem. Somente use sua Phase Gun. Quando a batalha terminar, você se verá cara a cara com a pessoa que terá um grande papel mais a frente em sua aventura. Aproxime-se cuidadosamente e se apresente.

RENA'S STORY

THE SHINGO FOREST

Ignorando os pedidos de sua mãe, você se arrisca de qualquer maneira indo a Shingo Forest, à procura do consolo que a floresta tem a lhe oferecer.

Perca um pouco de seu tempo para explorar as casas em Arlia Village e adquirir os itens escondidos dentro dos baús antes de fazer seu passeio na floresta.

Siga as instruções e salve seu progresso freqüentemente!

Estas colunas permitem que você salve os progressos de seu jogo quando você está em uma cidade ou dungeon. Quando você está explorando alguma área do mapa, você pode salvar o seu progresso quantas vezes você quiser.

As cores claras e suave brisa do ar, puxam Rena para o interior da Shingo Forest.

A tranqüilidade da floresta a chama e então você decide se aventurar mais ao longe em seu interior.

Rena está distraída e não está prestando atenção na grande figura que está atrás dela, e impedindo que este seja o fim da garota, alguém estranho grita e a adverte bem a tempo.

Vagando em um clareira ao interior da floresta, você esta um tanto que distraída para perceber a perigosa criatura que está se movendo furtivamente pelas suas costas para cima de você. Você escuta uma voz que a adverte, e de repente um estranho rapidamente vem e começa uma batalha com a besta, antes que esta possa te atacar.

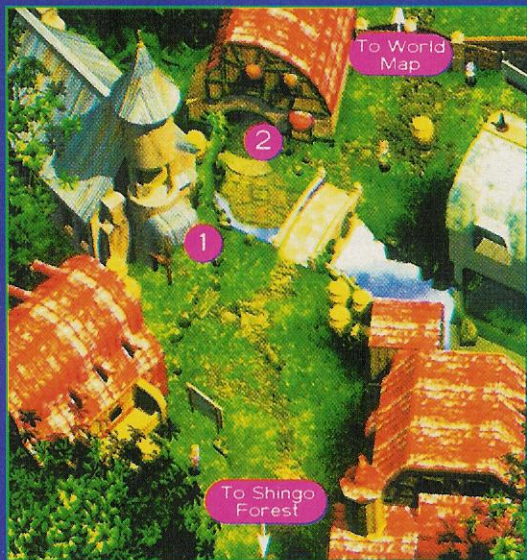
Fugindo do estranho que acabou de lutar com o mostro, você se recupera da sensação de medo e decide esperar por uma ação do estranho. Depois de lhe agradecer por ter salvo sua vida, você o leva de volta para a aldeia e dá a ele um agradecimento mais formal.

ARLIA VILLAGE

Esta pequena aldeia rural é um lugar bem improvável para começar uma aventura, mas sua proximidade com a Shingo Forest a põe em uma linha direito com acontecimentos sobrenaturais que aconteceram e que ainda estão por vir. Fale com todos, e também procure por itens em todos lugares.

GUIA DE PRIVATE ACTIONS

Private Actions de Claude e Rena:-

Local: Sacada da casa do Prefeito Regis
Participantes: Opera
Requerimentos: Opera deve estar em seu grupo antes de ir para Hoffman Ruins.
Descrição: Opera olha para fora da sacada em direção a Shingo Forest onde ela bateu sua nave. Visite Shingo Forest posteriormente e ela mostrará lugar do acidente. Este PA deve ser feito caso você queira colocar Ernest mais tarde em seu grupo.

Local: Honeymooner's House
Participantes: Bowman
Requerimentos: Bowman deve estar em seu grupo.
Descrição: Retornando à casa dos dois recém casados, você irá ver Bowman. Quando lhe é perguntado o propósito de sua vinda ele revele que traz algumas boas notícias e que irá fazer os dois gostarem um do outro mais ainda.

Private Actions de Claude:-

Local: Rena's House
Participantes: Rena
Requerimentos: Acontece logo depois de terminar os eventos em Salva Drift, mas antes de Celine entrar em seu grupo em Town of Cross, ou depois de terminar os acontecimentos em Heraldry Forest, mas antes do Lacour Tournament of Arms.
Descrição: Claude encontra Rena em seu quarto pensando naquele evento que apouco se passou. E ao lhe perguntar sobre o evento que passou um momento romântico pode pintar entre os dois.

Local: East Arlia
Participantes: Rena e Precis
Requerimentos: Precis deve estar em seu grupo. Esta PA acontece depois do Lacour Tournament of Arms, Mas antes de você ir para Lacour Front Line.
Descrição: Claude se depara com Rena e Precis que estão discutindo o "estado" romântico de Claude. E dependendo de como seja seu esclarecimento, este irá afetar os sentimentos com a garota que você escolher (ou você não o faz!).

Local: East Arlia
Participantes: Celine
Requerimentos: Acontece aleatoriamente uma vez que Celine esteja em seu grupo.
Descrição: Celine oferece para Claude um Talismã especial para protegê-lo em sua busca. Ela irá lhe dar umJEWERY!!? e com isso ambos as partes tem os sem sentimentos de um para o outro aumentados.

Private Actions de Rena:-

Local: West Arlia
Participantes: Claude
Requerimentos: Acontece logo depois de você deixar Arlia, mas antes de você chegar em Town of Cross.
Descrição: Rena apenas escuta Claude que fala para ela sobre sua nostalgia.

Local: West Arlia
Participantes: Claude
Requerimentos: Acontece logo após Celine entrar para seu grupo mas antes dos eventos de Heraldry Forest.
Discrição: Rena encontra Claude que está brincando com um cachorro; logo se começa uma conversa sobre animais. Se você decidir que Rena teve algum animal, Rena e Claude de compartilharão de um momento bastante afetuoso.

Local: East Arlia
Participantes: Celine
Requerimentos: Acontece logo após Celine entrar para seu grupo mas antes da destruição de Port of Clik. Você não pode ter visitado Mars Village ainda.
Discrição: Celine compara Arlia Village com Mars Village, a aldeia na qual ela viveu. O enfoque do assunto está em volta de seus noivo e namorados.

Local: General Store (Hearn's of Arlia Village)
Participantes: Opera
Requerimentos: Ocorre antes dos eventos de Linga Sanctuary terminarem e antes de visitar Lancour Front Line.
Discrição: Opera e Rena olham as jóias e os outros Acessórios que estão a venda. Se Rena gostar de alguma jóia que combine com ela, a porta será aberta por uma menina falando.

Lugares para se visitar:-

1- Belding Church
2- Honeymooner's House
3- General Store (Hearn's of Arlia Village)
4- Carpenter's House
5- Mayor Regi's House
6- Rena's House

Guia de Itens vendidos:- (Hearn's of Arlia Village)

Item	Preço
Sandals	10 FOL
Rose Hips	230 FOL
Lavender	490 FOL
Aquaberry	105 FOL
Blackberry	200 FOL
Blueberry	60 FOL
Spectacles	8 FOL

Itens para se pegar:-

Leather Armor
200 FOL
Resurrection Bottle

Blackberry
Strawberry Jam
Blueberry
Rose Hips

Esta é somente uma aldeia de visual bem calmo.

Os Itens em Arlia localizaram do lado de fora, próximo as casas, e dentro de casas. Pode parecer meio sem educação entrar nas casas dos outros para lhe roubar os seus pertences, mas você não tem item algum então para que você possa continuar a sua aventura mais adiante deixe seus princípios morais de lado e saqueie mesmo (Sem dó e sem dor fodase... sua cor).

ESTRATÉGIA DE CLAUDE

Depois que você seguir Rena até Arlia Village, ela o deixará só durante algum tempo quando ela correr para casa dela para falar dos fatos com sua mãe. Ocupe este espaço tempo em que ela lhe deixou só para explorar a cidade. Fale com seus habitantes e procure nas casas por itens, então depois disso se encontre na parte de cima da casa de Rena.

Ao entrar na casa de Rena sem ser anunciado uma longa conversação entre Rena e a mãe dela irá se iniciar. Após um incomodo silêncio, Rena se une a você para uma excursão na cidade (Não que você não conheça nada, mas..). Você terá que visitar todas as casas na cidade antes que você possa voltar à casa de Rena para um delicioso banquete preparado pela sua mãe Westa. O passeio pela cidade, também lhe dará a sua primeira oportunidade para fazer compras no General Store.

Se caso você tentar voltar para a casa de Rena muito cedo, isto é o que você verá.

Depois do grande banquete, espere na parte de cima da escada até que Westa venha até você. Ela irá lhe revelar um segredo muito importante. Siga Westa descendo a escada e você será apresentado a Regi's, o Prefeito de Arlia que lhe irá falar sobre um Guerreiro legendário e sua "Espada de Luz". Preste atenção, em especial na parte quando ele lhe falar do "Sorcery Globe" e dos desastres que aconteceram no planeta desde sua chegada. Claude se vira para diser não ser o Guerreiro lendário. Mas o Sorcery Globe ainda pode lhe assegurar sua volta para casa.

O Sorcery Globe é um estranho asteróide que agora está caído no continente El.

Fique durante a noite na casa do Prefeito. De manhã, ele recomenda que você visite a comunidade de mineiradores de Town of Salva, que fica ao norte de Arlia Village, para ver se lá na cidade poderá ajudá-lo. Para te ajudar em sua busca e o manter longe de olheres suspeitos, ele lhe dará uma Long Sword para você usar no lugar de sua Phase Gun.

De manhã, você achará Rena um tanto que entristecida na Shingo Forest.

Siga para o norte em direção a Town of Salva.

ESTRATÉGIA DE RENA

Voltando para Arlia Village, você irá fazer com o estranho um tour pela cidade e o apresentará às várias pessoas e lhe dizer o estas que fazem, em suas rotinas diárias. Enquanto você volta para casa para falar para sua mãe dos eventos que há pouco aconteceram, o estranho irá explorar o resto da aldeia.

Depois de terminar a conversa com sua mãe, você sai para ir encontrar o "Guerreiro legendário". Procurando pela aldeia, porém, você vê que ele não está lugar algum.

Conversando com cada um de seus vizinhos, você achará o estranho que você estava procurando caminhando nos arredores perto da ponte do lado oeste da aldeia.

Conduza o estranho de volta para sua casa onde uma surpresa a espera na forma de um banquete grande o bastante para alimentar a aldeia inteira e mais alguns! Depois do banquete, enquanto Claude está descansando na parte de cima da escada, você se apressa para ir a casa do Prefeito para ir buscá-lo. Quando você retorna com o Prefeito, Regis, que você acha que Westa está um tanto agitada e que ela já revelou para Claude a história sobre o Lendário Guerreiro. Uma longa conversa se segue na qual o Prefeito descreve o Guerreiro e o Sorcery Globe, e pergunta os motivos de Claude em Expel, e este responde com honestidade. Posteriormente, o prefeito oferece sua casa para que Claude descanse esta noite.

Uma longa discussão se segue

Quando você desperta na manhã seguinte, você logo retorna à santidade da Shingo Forest para refletir no dia você descobriu a verdade sobre sua origem. Seus pensamentos são interrompidos por Claude.

Quando você volta da Shingo Forest, Alen seu amigo de infância, aparece na ponte principal perto da entrada de volta para a aldeia. Agindo estranhamente, Alen exige que você o acompanhe em sua volta para fazer os planos para a cerimonia de seu casamento. Mas antes que você possa fazer algo, os soldados de Alen a rodeiam logo, e a cercam.

Cerimonia de casamento!!?

Regis, Westa e alguns dos outros aldeões tentam impedir a saída de Alen de Arlia Village, mas eles não tem a mínima chance contra os soldados e a única coisa que podem fazer é olhar enquanto você é escoltada para fora da aldeia.

Nota: Antes de se aventurar fora de Arlia Village, tenha certeza de que você está bem equipado. Você poderá achar uma armadura em um baú do lado de fora do General Store, e a Claude será dado uma Long Sword por Regis. Em adição a espada não se esqueça de subir para pegar os Blueberries (para Claude) e os Blackberries (para Rena) antes de aventurar em terras desconhecidas.

TOWN OF SALVA

Town of Salva é uma cidade pequena de mineradores que é localizada, próxima a uma mina chamada Salva Drift. Quando você entra pela primeira vez com Claude, você percebe na cidade alguns boatos sobre o fechamento da mina e sobre o estranho comportamento do filho do prefeito, Alen. Parece que ele achou uma estranha pedra na mina e desde então, as coisas nunca mais foram as mesmas.

Guia de Private Actions

Private Actions de Claude:-

Local: South Salva
Participantes: Rena
Requerimentos: Nenhum
Discrição: Claude relembra coisas sobre seu pai e sua vida abordo da Calnus. Rena apenas escuta a história com bastante atenção.

Local: South Salva, na construção abandonada perto do Weapons Shop.
Participantes: Little Girl
Requerimentos: Ocorre depois de sua estadia no Inn de Town of Cross.

Discrição: Uma garotinha aparece e pergunta para Claude se ele é o lendário "Guerreiro da Luz ". Se Claude falar para ela que ele conhece isto ainda (a terceira opção), a criança lhe dará uma Harmonica. Dizendo sim ou não para melhor ou pior, respectivamente.
Private Actions de Claude

Local: Fairy Tear Jewelry Shop
Participantes: Rena
Requerimentos: Ocorre depois de sua estadia no Inn de Town of Cross.
Discrição: Claude encontra Rena que está olhando jóias no Jewelry Shop. Se você decidir comprar alguma jóia para ela (isto requer 200 FOL), você obterá o Leaf Pendant, e os sentimentos de Rena para Claude e vice e versa subirão.

Local: Dolphin Kick Jam Shop
Participantes: Precis
Requerimentos: Precis precisa estar em seu grupo.
Discrição: Precis compra para Claude uma geleia. Você pode adivinhar que tipo de geleia que ela comprou? Este PA é ocorre em conjunto com o de Town of Linga.

Local: North Salva
Participantes: Bowman
Requerimentos: Bowman tem que estar em seu grupo.
Discrição: Claude encontra Bowman e uma mulher discutindo sobre os grandes distúrbios que aconteceram em the Town of Salva. Você pode ficar é escutar ou não.

Local: Entrada da Mina Salva Drift
Participantes: Ashton
Requerimentos: Acontece em qualquer evento, desde que Ashton esteja em seu grupo. E dura do fim da busca de Ashton (evento em Lasguss Mountain) até depois que você terminar a parte de Hoffman Ruins.
Discrição: Ashton fala sobre os eventos que ocorreram com ele antes dele entrar em seu grupo.

Private Actions de Rena:-
Local: Dolphin Kick Jam Shop
Participantes: Precis
Requerimentos: Precis precisa estar em seu grupo.
Discrição: Rena e Precis estão vendo os novos sabores de geleia na Jam Shop. Qualquer que seja o sabor escolhido para se provar você e Precis se tornarão boas amigas.

Local: North Salva
Participantes: Claude
Requerimentos: Ocorre durante qualquer evento depois que você deixar Arlia Village.
Discrição: Rena e Claude discutem sobre as mentiras que estão além das nuvens. Se você expressa para Claude que poderia haver outros mundos, você e Claude compartilharão de um bom momento.

Local: Fairy tear Jewelry Shop
Participantes: Ashton e Celine
Requerimentos: Ashton e Celine devem estar em seu grupo.
Discrição: Ashton e Celine estão olhando algumas Gems. Se você se interessar, eles lhe comprarão um: Aqua Ring, Emerald Ring, ou um First Earring. independente de qual você escolha, a amizade entre vocês três irá crescer.

Local: Fairy Tear Jewelry Shop
Participantes: Bowman
Requerimentos: Bowman deve estar em seu grupo.
Discrição: Bowman procura comprar um anel para sua esposa e precisa de sua ajuda. Independente de qual seja seu conselho o fator de amizade entre os dois irá crescer. Esto irá abrir outra PA em Town of Linga.

Private Actions de Rena e Claude:-
Local: South of Salva
Participantes: Opera
Requerimentos: Opera deve estar em seu grupo.
Discrição: Você irá até Opera que esta parada do lado de fora do Weapons Shop. Ela lhe pergunta se você quer fazer uma aposta sobre o gênero de próximo cliente a sair da loja. Se você deveria escolher aceitar a aposta, escolha um homem se você está com Rena, e uma mulher se você está com Claude para aumentar sua relação com Opera.

Local: Dolphin Kick Jam Shop
Participantes: Celine
Requerimentos: Celine deve estar em seu grupo.
Discrição: Você encontra Celine que espera na vazia Jam Shop. Se você escolher por procurar o dono da loja, olhe na entrada da mina Salva Drift. Se você fala para ela seguir seus sonhos, você ganhará a estima de seu grupo inteiro, especialmente Celine.

Lugares para se visitar:-
1- Jam Shop (Dolphin Kick)
2- Jewelry Store (Fairy Tear)
3- Weapons Shop (Ferguson's)
4- Inn (The Hopping Penguin)
5- Tavern (Rough & Tumble)
7- Alen's Mansion

Guia de Itens vendidos

Jam Shop (Dolphin Kick):-

Item	Preço
Strawberry Jam	50 FOL
Raspberry Jam	60 FOL
Apple Jam	70 FOL

Inn (The Hopping Penguin):-
Preço
10 FOL por pessoa e por noite

Weapons Shop (Ferguson's):-

Item	Preço
Long Sword	200 FOL
Both Shaver	850 FOL
Knuckles	110 FOL
Leather Helm	50 FOL
Leather Armor	300 FOL
Sandals	10 FOL
Leather Greaves	50 FOL

Jewelry Store (Fairy Tears):-

Item	Preço
Necklace	1,200 FOL
Ruby Earring	6,000 FOL
Silver Barrette	1,300 FOL
Iron	200 FOL

Silver	200 FOL
Gold	300 FOL
Rose Hips	230 FOL
Aceras	660 FOL
Aquaberry	105 FOL
Blackberry	200 FOL
Blueberry	60 FOL
Spectacles	8 FOL

Itens para se pegar:-
Heavy Ring
Portrait B

The Town of Salva se encontra ao norte de Arlia Village. Somente siga a estrada e você logo estará lá.

ESTRATÉGIA DE CLAUDE

A jornada de Claude aqui nesta parte é notavelmente diferente do que a de Rena. Quando você chega primeiro, você deverá explorar a cidade e conversar com todo mundo. O assunto de que todos estão falando? É o seguinte, parece que Alen, o filho do Prefeito da cidade, tem agido de maneira bem peculiar desde que ele achou uma estranha pedra na mina, Salva Drift. Por causa da ligação dele com Rena, você sente que deveria confirmar isto de perto. Infelizmente, Alen não está querendo receber visitas, assim podemos concluir que você realmente está sem sorte.

Fim da linha??

Retorne a Arlia Village onde o povo lhe salda com péssimas notícias. Alen seqüestrou Rena e a cidade desconfia que ela presa em sua mansão. Agora é só você ir salvá-la.

Antes de você entrar em The Town of Salva, tenta enfrentar algumas batalhas no World Map. Uma ou duas batalhas será suficiente para ganhar seu primeiro Killer Move, Air Slash. este movimento é importante porque você logo estará sem a ajuda de seu fiel Phase Gun.

Air Slash manda uma onda de energia em direção a algum inimigo que esteja distante.

Fale com o povo da cidade de Salva, sobre quem são os soldados envolvidos no seqüestro. Em frente a multidão já esta a vista a mansão de Alen, use seu Phase Gun pela uma última vez para abrir as portas que estão trancadas á frente.

Dentro da mansão, somente uma pessoa parece saber onde Rena está. Ele lhe dirá que ela não deixou a mansão, mas ela também não foi vista (grande ajuda). Converse com o criado no andar superior onde se encontra a estranha estátua no estúdio de Alen. Talvez isso lhe de alguma pista.

A Hairpin de Rena no chão ou o estúdio são outras pistas que deveriam apontar na direção certa. Mais uma vez, uma luz flamejante que está sendo refletida em um objeto no quarto, deverá conduzi-lo para investigar mais adiante.

Ao olhar o espanto na face de Claude, você deverá o empurrar aquela estátua dourada para investigar.

A escadaria que estava encoberta o conduzirá á Salva Drift. Lugar onde você irá entrar em sua primeira dungeon!

ESTRATÉGIA DE RENA

Depois de ser forçada e trancada em uma das câmaras, Alen a deixa vagar por dentro dos confins de sua mansão.

O empregado do quarto oeste lhe dará a pista que você precisa para escapar da mansão de Alen, e lhe falará um pouco de sobre o atual projeto de Alen. Falando com o resto dos empregados no andar de baixo, eles irão revelar que também notaram uma mudança significativa no comportamento de Alen.

Depois que você tentar escapar pela porta dianteira, um brilho que reflete dentro dos olhos da estátua irá se denunciar, e também irá revelar um switch que irá abrir uma passagem escondida atrás da estante de livros.

O brilho nos olhos da estátua chamam a atenção de Rena.

Descendo o caminho que a escada o leva você será conduzido até Salva Drift onde você está cansada e ferida e se encontra com Mr. Bossman. Ajoelhando-se próximo ao carpinteiro que também está bastante cansado, você descobre que ele foi contratado para construir um altar no interior de Salva Drift, e que sua única esperança para fugas é fugir por Salva Drift para alcançar a cidade que está situada ao outro lado.

SALVA DRIFT

Itens para se pegar:-
Rose Hips
Silver
Iron
Blueberry x 2
Blackberry
Spectacles
Gold x 2

Lista de monstros de Salva Drift:-
Funny Thief (3 HP/ 0 MP)

Lizardaxe (60 HP/ 0 MP)
Ponto Fraco: Light

Kobald (65 HP/ 0 MP)
Ponto Fraco: Fire e Thunder

Volpalbunny (120 HP/ 0 MP)
Ponto Fraco: Wind

Esta mina é constituída em duas partes. O lado situado ao leste é a parte onde você explorará aqui ao seu redor. E as cavernas da parte oeste tem a sua espera um perigoso dragão que você terá a opção de enfrenta-lo mais tarde com um nível mais avançado. Porque esta é a primeira dungeon do jogo, você terá que seguir lentamente, e sempre de olho em seu HP e MP. Salve seu progresso no começo da dungeon! O outro Save Point se encontra próximo à porta que conduz ao Boss.

Embora Claude e Rena tenham diferentes motivos para estarem em Salva Drift, os fatos que aqui ocorrem aqui são semelhantes quanto para ele tanto para ela. Claude se avança ao interior da mina para ver se encontra Rena. O trabalhador que está ferido lhe fala aquele Alen está prendendo-a em um quarto que está atrás.

Para Rena, Salva Drift parece ser a sua única rota de fuga. Infelizmente, as aparências podem enganar. Nesta mina, todo caminho, não importando a direção a ser tomada nem que anda por ela conduzem a uma pequena capela ao fundo da mina, onde você irá se encontrar com a força por detrás dos atos estranhos de Alen.

Boss Data: Alen-Tax
400 HP
0 MP
Ponto Forte: Darkness
Ponto Fraco: Light

Na capela especialmente construída para Alen e o seu estranho casamento com Rena, Claude encontra Rena amarrada em um altar. Como ela luta para poder escapar, Claude tenta libertá-la antes que Alen-Tax possa atacar. Quando ele o faz, a força de sua baforada envia ambos violentamente ao chão. Quando eles se recuperaram, a verdadeira natureza da besta que habitava o corpo de Alen finalmente se revela.

Não importando com qual personagem você começou, Claude e Rena terão que lutar terão que lutar juntos para derrotar este demônio. O método mais fácil de derrotá-lo é ter Claude lutando na linha de frente e atacando Alen-Tax, enquanto Rena lança magias de cura e executa outros tipos de apoio.

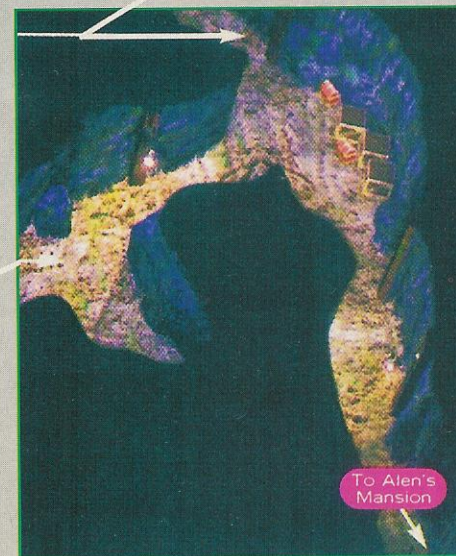
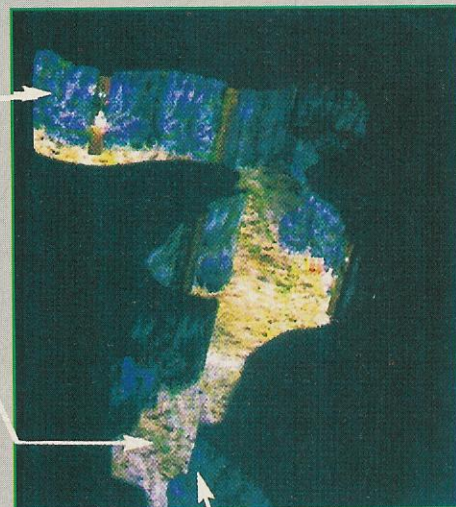
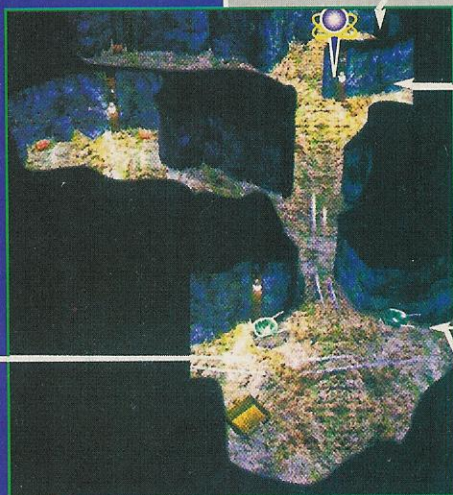
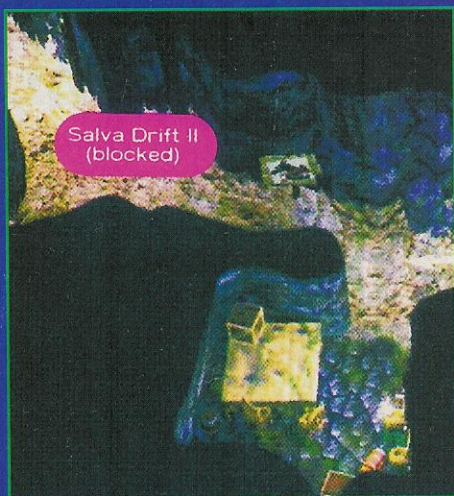
Rena usa magias para se curar e curar Claude enquanto ele ataca Alen-Tax.

Independente de qual tática você escolheu, você terá que evitar os golpes dados por Alen-Tax várias vezes. Cada dos ataques com socos dele arrancam em média 70 HP. Usando o ataque Air Slash de Claude o ajudará a manter Alen-Tax à

distância, e vá com contínuos ataques de arma.

VOLTANDO PARA ARLIA

Derrotando Alen-Tax você irá exorcizar o mau espírito que possuía Alen. Rena usa seus poderes de cura para ajudar para o seu velho amigo a recuperar as feridas causadas na batalha. Desnecessário dizer que Alen não se lembra de nada além de sua descoberta de uma estranha pedra e se desculpa por sua má conduta.

Volte para Arlia Village onde uma reunião cheia de sentimentalismo conduz a discussão sobre a situação do Sorcery Globe. Notando a relação entre a possessão de Alen e o Sorcery Globe, Regis pede para que

Claude investigue o Sorcery Globe. Claude concorda e aceita a tarefa, e Rena se oferece para ajudá-lo na investigação, e fala que sua habilidade de curar e de seu ótimo senso de direção são boas razões para ela ir com Claude em sua viagem.

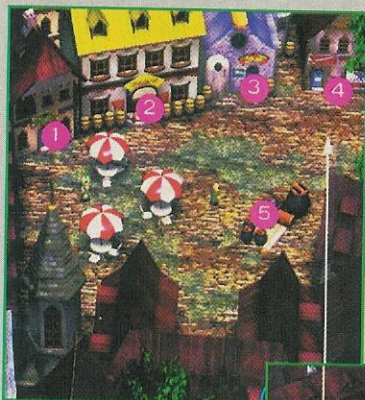
Regis revela um pequeno segredo que rondava o passado de Rena. Que ela é semelhante a Claude, pelo fato de que ela também é uma pessoa em que não nasceu neste planeta, alguém a abandonou quando ela ainda era um bebe na Shingo Forest. Mais tarde durante a noite, Rena confirma que agora ela deseja acompanhar o Claude em sua viagem por um motivo de necessidade de aprender algo sobre o planeta onde ela nasceu.

Regis pergunta se Claude gostaria de ir investigar o Sorcery Globe.

Rena e Claude conversam sobre a aventura que está por vir.

O povo de Arlia se junta para desejar uma boa aventura a Claude e Rena.

TOWN OF CROSS

No que Arlia Village é calma demais, Town of Cross está transbordando de atividades. O lado oeste da cidade está cheio de lojas para se comprar armas, equipamentos, e outros itens variados. Em Town of Cross, você achará também os primeiros de muitos Skill Guilds onde você poderá comprar novas skills, assim como você as ganha com experiência normalmente.

Lugares para se visitar:-
1- Restaurant (Forum)
2- Bar (Mikado)
3- Skill Guild (Skillie)
4- Weapons Shop (Royal Hunt)
5- Tool Shop (Budabing Budaboom)
6- Inn (Kingdom Hotel)
7- Churk (Cross Cathedral)

Guia de itens vendidos
Inn (Kingdon Hotel):-
30 FOL por noite

Weapons Shop (Royal Hunt):-

Item	Preço
Broad Sword	400 FOL
Smaller	2,000 FOL
Rod	10 FOL
Leather Helm	50 FOL
Banded Helm	120 FOL
Banded Mail	600 FOL
Robe	10 FOL
Wooden Shield	120 FOL
Boots	40 FOL
Iron Greaves	110 FOL

Tool Shop (Budabing Budaboom):-

Item	Preço
Aquaberry	105 FOL
Blackberry	200 FOL
Blueberry	60 FOL
Cure Paralysis	180 FOL
Resurrection Bottle	3,600 FOL
Rose Hips	230 FOL
Spectacles	8 FOL
Cure Stone	450 FOL

Restaurant (Forum):-

Item	Preço
Sea Food	500 FOL
Fruit	80 FOL
Grain	145 FOL
Meat	300 FOL
Vegetables	30 FOL
Egg/Diary Products	10 FOL

Skill Guild (Skilie):-

Item	Preço
Knowledge 1	300 FOL
Sensibility 1	400 FOL
Technique 1	400 FOL

Itens para se pegar:-
Wooden Shield
Leather Helm
500 FOL

Guia de Private Actions

Private Actions de Claude e Rena:-
Local: Na rua principal de Cross Castle
Participantes: O homem com três olhos
Requerimentos: Disponível a qualquer hora depois que você recrutar Celine para seu grupo, mas antes de terminar os eventos em Heraldry Forest.
Discrição: Quando você for em direção ao castelo, você irá se encontrar com um estranho homem de três olhos (???). É essencial que você veja este PA se você quiser recrutar Opera ou Ernest.

Private Actions de Rena:-
Local: No caminho para Cross Castle
Participantes: Claude
Requerimentos: Disponível depois da destruição de Port of Clik.
Discrição: Rena e Claude discutem sobre o que acharam da cidade. Se você escolher a primeira resposta a amizade que um sente pelo outro será aumentada.

Local: Central Cross
Participantes: Claude e Bowman
Requerimentos: Bowman deve estar em seu grupo.
Discrição: Rena pega Claude e Bowman mexendo com uma mulher que passa na rua. Não importa qual resposta ela dê, o conceito dela sobre os dois irá cair.

Local: West Cross
Participantes: Celine
Requerimentos: Celine deve estar em seu grupo. Está disponível antes da visita a Lacour.
Discrição: Celine pergunta se Rena pode ir em um restaurante com ela. Quando elas chegam lá, elas vêem que o chefe de cozinha está repreendendo um homem chamado Chris por comer sem pagar a conta. Se você ajudar Chris, outro PA se abrirá.

Local: West Cross

Participantes: Celine
Requerimentos: Você deverá ter escolhido ir com Celine no PA anterior e ter ajudado Chris. Você não deve Ter visitado Lacour
Discrição: Rena assiste novamente Celine correndo em direção a Chris do lado de fora do restaurante. Esta cena abre o próximo PA.

Local: East Cross
Participantes: Celine
Requerimentos: Você deverá ter visto o PA anterior. Você não deve ter visitado Lacour
Discrição: Celine e Chris se encontram novamente. Mas quando o Príncipe Chris tem que ir para seu casamento, o que Rena escolher aqui pode afetar até mesmo o final do jogo. Se você levar Celine para fora da igreja para interromper o casamento, não apenas Celine e Rena ficam melhores amigas, mas Celine adquire um final especial!

Private Actions de Claude:-
Local: Cross Cathedral
Participantes: Rena
Requerimentos: Ocorre quando Rena ou Claude estiverem com seu Romantic Level de um para o outro beirando 9.
Discrição: Rena sonha em se casar em uma igreja igual a essa. O modo conforme você responde afeta o desenvolvimento da relação dos dois.

Local: Parte leste de Town of Cross
Participantes: Rena e Celine
Requerimentos: Você deve estar com Celine em seu grupo. Ocorre antes da destruição de Port of Clik.
Discrição: Claude encontra Rena e Celine em uma fervorosa discussão. Coisas ruins acontecerão se Claude fizer qualquer coisa diferente em permissão.

Local: West Cross
Participantes: Ashton e Precis
Requerimentos: Ashton e Precis devem estar em seu grupo e você deve Ter mais de 100 FOL com você.
Discrição: Você tem que tomar uma decisão ética quando Ashton compra uma Music Box e lojista comete um grande engano na hora da compra e oferece uma troca. Ou você anima Ashton (deixando Ashton e Precis mais íntimos um do outro e conseguir 19,900 FOL) ou apartar Precis?

Local: West Cross
Participantes: Precis.
Requerimentos: Precis deve estar em seu grupo e você precisa Ter pelo menos 2,000 com você.
Discrição: Claude vê um lojista tentando enganar Precis. Você pode não intervir, mas intervenha, Claude e Precis terão sua afinidade romântica um pelo outro aumentada e possivelmente terminarão com algum objeto sem valor.

Local: Central Cross
Participantes: Bowman
Requerimentos: você deverá Ter Bowman em seu grupo.
Discrição: Claude se junta a Bowman para olhar uma garota.

ESTRATÉGIA

Seguindo o caminho da estrada de Town of Salva, você chegará a Town of Cross sem nenhum problema. Agradecida, Rena sugere esta noite vocês fiquem no Inn de sua tia, Rachel, siga para lá. Depois de uma conversa bastante constrangedora com o Rachel, Rena e Claude ficam e descansam durante a noite.

Com todos os shops e ao Castelo fechados, a única escolha que você terá é seguir para o Inn de Rachel para descansar a noite.

Depois de descansar (e de graça) nesta noite em que você passou no Inn, a primeira coisa que você deve fazer é seguir para praça de cidade e ir para Cross Castle.

O homem tem informações muito valiosas para lhe oferecer, assim esteja certo em falar com ele toda vez que você visitar Town Cross.

Uma vez em que você chega ao castelo, passe pela recepção para inscrever seu grupo em uma audiência com o Rei. demorará um pouco para que você seja obrigado a voltar, assim se sinta livre para explorar os muitos quartos do castelo. Você pode descobrir um ou dois itens enquanto andando por ele!

Durante sua audiência com o Rei, você poderá fazer uma grande quantidade de perguntas para saber do estado atual de noticias relativas ao Sorcery Globe e do continente vizinho de El. Você também poderá notar um personagem bastante suspeito que está escutando às escondidas sua conversa, mas essa figura misteriosa desaparece da mesma maneira que sua audiência com o Rei chega ao final.

Celine exibe seus poderes em Heraldry Magic.

Ao deixar o castelo, você verá duas pessoas que estão tendo uma disputa na praça da cidade. Você poderá reconhecer que uma das pessoas é a mulher que o espiou em sua audiência com o Rei. Depois que o conflito acabar, Celine Jules se apresentará a você e lhe perguntará se você gostaria de se unir a ela na exploração da Cross Cave.

CROSS CAVE

Seguindo pelo limite leste de Town of Cross, seu grupo chegará á entrada da lendária Cross Cave á procura de tesouros.

Itens para se pegar:-
600 FOL
700 FOL
Ártemis Leaf
Bluebarry x 3
Cure Poison x 2
Sweet Syrup
Lavender
Iron
Feather Pen
Green Beryl
Ancient Writings
Ressurection Mist
Barries of the Heart
?Mineral (Rock)
?Item (Aquaberry)
?Jewelry (Reverse Doll)

Lista de mostros of Cross Cave:-
Slime (200 HP / 0 MP)
Ponto Fraco: Light

Albarune (200 HP / 0 MP)
Ponto Fraco: Star

Armed Knight 180 HP / 0 MP)
Ponto Fraco: Thunder

Landworm (200 HP / 0 MP)
Ponto Fraco: Fire

ESTRATÉGIA

Andando pelas cavernas de Cross Cave às vezes se torna bastante confuso porque algumas entradas se misturam com o cenário dificultando sua localização. Hordas de monstros aparecerão em seu caminho bloqueando-o, por isso lute ou fuja (é preferível lutar para ganhar experiência e evoluir seus personagens).

A passagem que conduz para baixo não é óbvia, mas a recompensa no final de sua jornada vale a pena.

Embora a caverna esteja cheia de curvas e tortuosas passagens, você irá se encontrar eventualmente um lugar onde não há saída e com um Save Point. Como em todos as dungeons do jogo, chegando a estes lugares é sinal de que você está muito perto de alcançar o objetivo da área, e é uma boa idéia usar o Save Point para salvar seu progresso quando chegar nestes pontos.

No final da caverna seus personagens chegam a um impasse.

Invocando o feitiço que está escrito no mapa do tesouro irá revelar uma passagem secreta.

Ao abrir a passagem secreta, o grupo chegará em uma câmara na parte interior da caverna. Cinco baús são localizados ao redor das pontas do molde de estrela.

Ao abrir um dos baús você será mandado para uma batalha com dois Gargoyles que irão atacar os heróis. Antes de tentar a batalha, passe um bom tempo explorando o resto da caverna e ganhando bastante experiência até os que seus personagens tenham o seu nível em aproximadamente 9.

Antes de entrar na ultima câmara, perca um pouco de tempo para entrar no Camp Menu e equipar seus personagens adequadamente com as novas skills que eles adquiriram através de experiência. Verifique os Killer Moves de Claude que estão configurados nos botões R1 e L1, e mude a estratégia de combate dos personagens controlados pelo computador para que os personagens usem apenas ataques baseados em MPs.

Abrindo o bua que está situado mais à esquerda irá revelar o tesouro que Celine estava procurando. Infelizmente, nenhum dos personagens pode ler as Ancient Writings.

Depois que você derrotar os Gargoyles e você já está voltando para à entrada principal da caverna, Celine agradece você por acompanha-la. E quando ela está para se separar do grupo, Rena sugere que ela e Celine continuem viajando junto, contra a vontade de Claude que está um tanto invejado (Desse tamanho e tão Bom...). Se você confirma a sua oferta, Celine se unirá permanentemente a você. Mas com a outra opção, ela irá deixar o grupo pelo resto do jogo.

Boss Data: Gargoyles

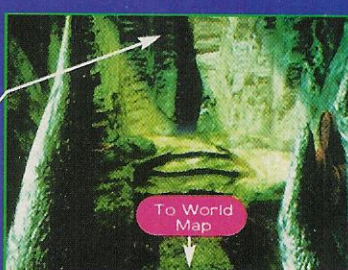
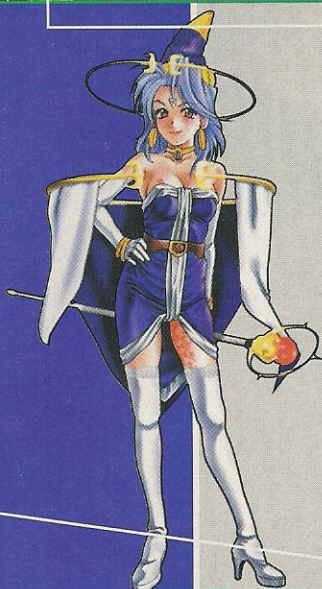
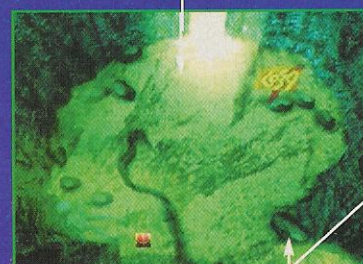
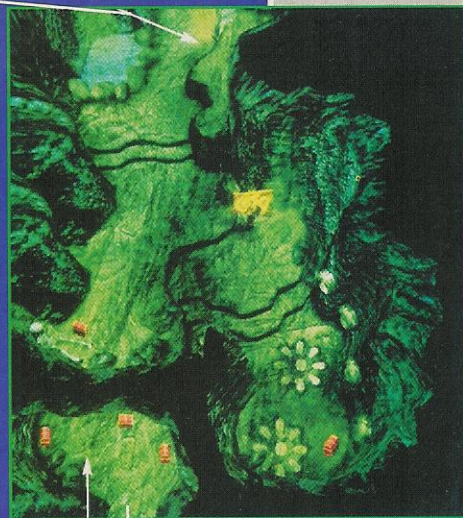
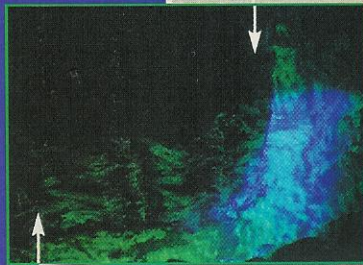
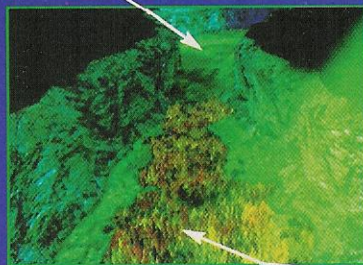
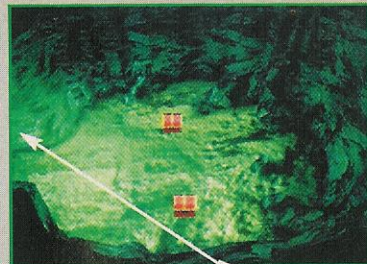
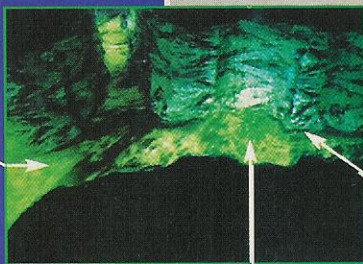
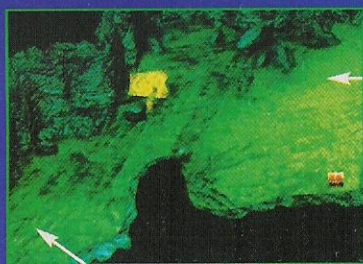
1500 HP
0 MP
Ponto Forte: Dark
Ponto Fraco: Light

Estes demônios voadores podem mover-se muito depressa e podem acabar com o HP de um personagem extremamente rápido! A magia que afeta múltiplos inimigos, Ray que Celine aprende no Nível 9, é extremamente efetiva contra estes demônios.

Quando estiver jogando com Claude, apenas ataque os Gargoyles. Embora você não poderá contar com a "ajuda direta" de seus companheiros, os feitiços lançados por Celine podem interromper os ataques destes demônios voadores.

Se jogando como Rena, se concentre em manter os personagens sempre completamente curados. E caso você seja pego entre os dois Gargoyles seja rápido ou então isso poderá resultar em uma rápida morte para seus personagens.

To World Map

39
39
37
Boss
Event
38
38

THE PORT OF CLIK

Port of Clik é uma das maiores cidades do continente de Cross e tem a oferecer muitas lojas, como também um porto pelo qual as pessoas podem comprar passagem para outros continentes, como Lacour e El.

Guia de Private Actions

Private Actions de Claude e Rena:-

Local: Em Fountain Plaza na parte mais ao leste de Port of Clik.

Participantes: Filia

Requerimentos: Disponível somente antes da destruição de Port of Clik.

Descrição: Seu grupo irá visitar a advinha, Filia, que profetiza a destruição de Port of Clik. Se você usa sua Pickpocket Speciallity nela, você poderá obter o item Mischief. Este acessório lhe dará aleatoriamente itens conforme você anda. Também abre uma PA em Central City.

Lugares para se visitar:-

1- Skill Guild (Clik Skills)
2- Bakery (The Clik Bakery)
3- Ice C\ream Stand
4- Clothing Store (Golgo)
5- Restaurant (The Big Potato)
6- Crepe Stand
7- Old Lady Fortunteller
8- Weapons Shop (International Trading)
9- Antique Shop (Milly's Shop)
10- Bar (Henry's Happy Barrel)
11- The House of the Hill
12- Inn (Waterfront)

Guia de itens vendidos

Bakery (The Clik Bakery):-

Item	Preço
Pancakes	340 FOL
Egg Sandwich	250 FOL
Grain	145 FOL
Vegetables	30 FOL
Egg/Diary Products	10 FOL

Weapons Shop (International Trading):-

Item	Preço
Sinclair Sabre	860 FOL
Hard knuckles	300 FOL
Rod	10 FOL
Banded Mail	600 FOL
Robe	10 FOL
Wooden Shield	120 FOL
Round Shield	500 FOL
Boots	40 FOL
Secret Boots	80 FOL
Iron Greaves	110 FOL

Antique Shop (Milly's Shop):-

Item	Preço
Aquaberry	105 FOL
Blackberry	200 FOL
Blueberry	60 FOL
Anklet	400 FOL
Mandrake	150 FOL
Wolfsbane	360 FOL
Ressurection Bottle	3,600 FOL
Gold	300 FOL
Harmonica	500 FOL
Magical Canvas	1,000 FOL
Magical Clay	600 FOL

Crepe Stand:-

Item	Preço
Banana Crepes	90 FOL
Chocolate	115 FOL

Skill Guild (Clik Skills):-

Item	Preço
Knowledge 1	300 FOL
Sensibility 1	400 FOL
Technique 1	400 FOL
Combat 1	400 FOL

Ice Crean Stand:-

Item	Preço
Orange Sherbet	16 FOL
Vanilla Ice Crean	30 FOL

Itens para se pegar:-

Seafood
Vegetables
Grain
Lyre

ESTRATÉGIA

Fazendo seu caminho ao fim da parte oeste da cidade, você alcançará o porto. Você terá que falar com o Capitão do navio para conseguir uma permissão para subir a bordo de seu navio. Surpreendido de que você realmente tem toda a papelada que eles requerem para uma passagem, e ele então o informa que dentro de pouco tempo o navio irá partir para El com a tripulação e a carga que deverá ser

levada.

Não de todo feliz com a situação, mas fazer o que, você decide ir dar uma volta, enquanto o navio ainda não está pronto para partir. Você se aventurará voltando a Fountain Plaza onde uma pequena criança que está correndo tromba com você fazendo-o cair.

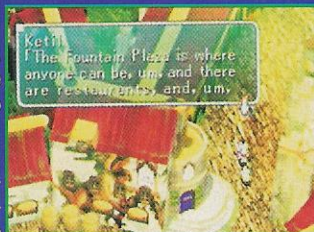
Rena percebe que ela foi roubada.

Depois de se recuperar e de se recompor, você descobre que foi roubado. Agora comece a procurar o pequeno larápio. Conversando com o povo da cidade eles lhe indicarão a direção certa. De fato, duas crianças descem pelas docas do leste.

Ahá , ai está você!

Por causa de que o "Bad Cop" Claude confronta o pequeno criminoso, e dando uma dura e intimidando o jovem, Rena assume papel de "Good Cop". Depois de recuperar a bolsa roubada, Claude dá ao pequeno "Pixote" o castigo perfeito para pagar o crime: um tour em Port of Clik. (Hey você tem que matar o tempo de alguma maneira enquanto eles estão carregando o navio, sendo assim porque não dar mais um rolê)

Ketil descreve todas as áreas nesta cidade como somente uma criança pode fazer.

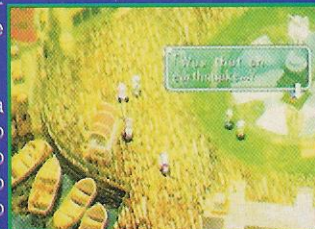
Enquanto visita Fountain Plaza, você pode comprar um crepe para você e um para Ketil dos vendedores perto da fonte.

Se você quer fazer uma criança sorrir, faça uma visita à loja de roupas. Ketil escolherá um traje para ele, e cabe apenas a você se ele levar esta roupa e ficar feliz (A minha parte eu fiz, tirei um dinheiro do bolso fiquei um terço feliz), ou não comprá-la e deixar as coisas na mesma.

Quando você está novamente descendo até as docas, Ketil tenta correr com a sua aproximação das outras duas crianças que estão jogando. Depois de acertar tudo e tudo estar correto, o grupo deixa Ketil com os seus novos amigos.

Em rumo novamente ao retorno do navio, você vê que preparações estão quase completas. O capitão sugere mais uma vez que você faça qualquer compra de última hora e reajuntar o seu grupo para retornar para Fountain Plaza. Quando você chegar lá, você irá notar um estrondo abalando o chão e tem somente o tempo de correr para se salvar dos danos que o terremoto causa.

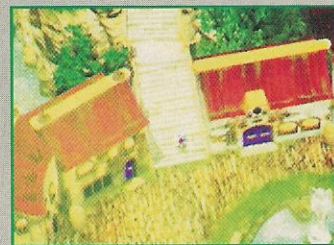
Como você está rumando de voltar para Fountain Plaza para fazer qualquer compra de última hora, você começará a sentir os efeitos do terremoto!

Você consegue somente o tempo exato para conseguir ir para a parte alta da cidade para se salvar, enquanto o terremoto destrói plenamente a cidade.

Com a cidade em ruínas e a maior parte de seu navio perdida, o Capitão devolve seus passaportes e o informa de que nem tudo está perdido para seu grupo. Na costa distante ao leste do continente de Cross a posição do Port of Herlie. Lá, você deverá ser capaz de ter uma passagem segura até chegar a Lacour. Então de Lacour, com a permissão do Rei, você poder fazer a travessia para o continente de El.

Como se terremoto não fosse o bastante, os Deuses parecem estar brincando com as pessoas de Port of Clik , mandando uma enorme onda rolando por cima da cidade e aniquilando o pouco que sobrou.

Com pouco para se fazer aqui, o seu grupo terá que voltar seguindo para baixo na parte leste e então seguir para Mars Village.

DICA

A adivinha, Filia está levando consigo um artigo muito útil chamado Mischief que só se encontra na PA desta cidade. Este acessório, quando equipado, faz de você uma pessoa muito sortuda, e atrai para você itens aleatoriamente como FOL, colares, metais, etc. Para cada passo que você dá. Porém, para conseguir pegar este item você deve ter aprendido a Speciality Pickpocket e deverá ter comprado a muito cara Bandit's Gloves (40,000 FOL em Port of Herlie).

O único método para se fazer isto é gastar uma quantidade muito grande de tempo evoluindo seus personagens e ganhando dinheiro. O melhor modo para fazer isto é começar imediatamente depois de deixar Arlia Village com Rena. Não entre em Town de Cross, mas passe seu tempo vagando ao redor e procura de batalhas aleatórias em Cross Cave, Heraldry Forest e Lasguss Mountain. Economize seu dinheiro e compre somente o que você precisa. Este processo levará tempo, mas o dinheiro que você ganhará vendendo os itens que você receber do Acessório Mischeaf serão muito úteis no final. Somente se lembre e que você precisa fazer tudo isto antes que a destruição de Port of Clik seja iniciada.

MARS VILLAGE

Mars Village é uma pequena comunidade situada a cima de Heraldry Forest. Está posicionada a uma pequena distância de Port of Herlie e é o lugar de origem de Celine.

Guia de Private Actions

Private Actions de Claude e Rena:-

Local: Roof's Tool Shop.
Participantes: Precis.

Requerimentos: Precis deve estar em seu grupo. Deve ser feito antes de você se inscrever no Lacour Tournament of Arms.
Descrição: Precis está chateada e quer jogar um jogo. Você cede ante os seus pedidos infantis ou toca ela dali sem querer saber de nada?

Local: Celine's House.
Participantes: Celine e Bowman.
Requerimentos: Bowman deve estar em seu grupo e Celine não deve fazer parte de seu grupo atual.
Descrição: Em uma corrida com Celine revelará que ela está comprometida com Bowman. Obtenha um Holy Ring.

Private Actions de Claude:-

Local: East Mars.
Participantes: Rena.
Requerimentos: Disponível de quando você esteve em Town of Cross até o momento de você se registrar em Lacour Tournament of Arms.
Descrição: Claude esbarra em Rena que olha as mercadorias de uns vendedores ambulantes. Concordando que o jóias dele é bonita, Claude ganhará pontos com Rena e abrirá um outro PA em Giveway. Neste PA tenha bastante FOLs para uma pequena compra de ultima hora.

Local: East Mars.
Participantes: Ashton.
Requerimentos: Ashton deve estar em seu grupo. Deve ser feito ante de você se inscrever no Lacour Tournament of Arms.
Descrição: Ashton pede para que Claude intervenha no argumento entre os seus dois dragões. Escolha sua resposta cuidadosamente.

Local: Weast Mars.
Participantes: Rena.
Requerimentos: Disponível de quando da vez em que você visitar Hilton até o momento de você se registrar em Lacour Tournament of Arms.
Descrição: O Claude colide com Rena ao deixar a Elder's House. Se você a conforta com uma das duas primeiras opções, seu nível de relacionamento com ela será aumentado. Se você escolher a terceira opção, os sentimentos dela para com Ashton crescerão.

Local: Weast Mars
Participantes: Precis.
Requerimentos: Precis deve estar em seu grupo. Deve ser feito ante do fim de Lacour Tournament of Arms.
Descrição: Precis está discutindo com uma criança a ascensão das máquinas em relação a magia. Quando a criança vai embora, ela pede para que Claude de a opinião dele sobre o assunto.

Rena Private Actions:-

Local: Weast Mars.
Participantes: Claude.
Requerimentos: Disponível de quando você esteve em Town of Cross até o momento de você se registrar em Lacour Tournament of Arms.
Descrição: Uma vez mais, Rena pega Claude vislumbrando o céu. Ele lhe pergunta qual é o tipo favorito dela de céu. O céu com o toque da noite é a escolha mais romântica.

DICA

Uma vez você tenha aprendido a Speciallity Pickpocket, você poderá tentar adquirir um item muito útil com o povo de Mars Village. Tenha certeza de que você tenha um save antes de entrar na cidade, por que caso a Speciallity Pickpocket tenha alguma falha, você poderá voltar para tentar novamente. Também, se você está interessado sobre o efeito que isto poderá estar causando em sua posição com os membros de seu grupo, comece um PA.

O item pelo qual você vai procurar é chamado de Treasure Chest.

Você pode "roubar" este item do homem próximo ao Inn. Quando usado, este item lhe dará outros três itens aleatoriamente, a maioria dos itens que você ganha aqui não podem ser encontrados até que se esteja no segundo CD do jogo. Um é a melhor arma que é chamada de Marvel Sword. Esta espada também não pode ser achada até que você esteja no segundo CD. A Marvel Sword aumenta em muito o poder e a defesa de Claude, fazendo seu ataque quase invulnerável o fim do primeiro CD.

Uma vez em que você não tenha conseguido roubar a Treasure Chest com sucesso, deixe a cidade e salve seu progresso uma segunda vez. Deste modo você poderá carregar seu jogo até que você ganhe a Marvel Sword. Obtendo esta arma antes de você vá para Heraldry Forest fará a sua vida, muito mas muito mais fácil!

Lugares para se visitar:-

1- Elder's House
2- Tool Shop (Roof's)
3- Grocery Store (Golden Spoon)
4- Celine's House
5- Inn (Finn's)

Guia de itens vendidos

Tool Shop (Roof's):-

Item	Preço
Aquaberry	105 FOL
Blackberry	200 FOL
Blueberry	60 FOL
Cestus	1,400 FOL
Cure Paralysis	180 FOL
Flame Helm	500 FOL
Flame Blade	4,800 FOL
Flare Bomb	450 FOL
Iron Greaves	110 FOL
Killer Poison	300 FOL
Magical Hat	600 FOL
Ressurection Bottle	3,600 FOL
Ring Mail	1,200 FOL
Round Shield	500 FOL
Ruby Wand	600 FOL

Silk Robe	1,800 FOL
Spectacles	8 FOL
Suede Boots	200 FOL

Grocery Store (Golden Spoon):-

Item	Preço
Daikon Miso Soup	300 FOL
Egg / Dairy Products	10 FOL
Fruit	80 FOL
Grain	145 FOL
Meat	300 FOL
Seafood	500 FOL
Vegetables	30 FOL

ESTRATÉGIA DE CLAUDE

Uma vez mais, as experiências de Claude na história levam um caminho ligeiramente diferente do de Rena.

Você só chega em Mars Village para descobrir que o povo da cidade está em choque por causa do seqüestro de suas crianças. As crianças estão com alguns bandidos que estão escondidos em algum buraco em Heraldry Forest. E uma volta ao lar para Celine.

Hei, mãe (eu queria compra uma pizza no Caitano)! Tem alguém em casa???

Você se une em uma discussão na Elder's House com o conselho da cidade que discute como salvar as crianças sem pôr mais ninguém na cidade em perigo ou ceder diante do grupo de seqüestradores. Porém, existe uma chance que se encontra com um mestre espadachim que tem bastante determinação em suas idéias.

O fato de que Rena conhece o espadachim de cabelo azul é uma causa de preocupação para Claude, mas é a atitude dela idolatrar este "herói" que realmente o transtorna. Incitou a advertência de Celine que eles deveriam salvar as crianças, o Claude e Rena discutem e o grupo divide em duas partes: Rena e Dias, Claude e Celine.

Celine tem a brilhante idéia (e uma boa manipulação) que conduz o grupo a se dividir e salvar as crianças.

Celine está obcecada em ganhar esta "corrida", assim vocês se equiparam bem e voltaram para a Elder's House. Descanse durante a noite, e de manhã vocês descobrirão que o outro grupo já partiu. O Elder lhe dará um par de Mud Boots que o permite cruzar os pântanos. Equipe em Claude para que o seu grupo possa se dirigir para Heraldry Forest!

Estar equipado com as Mud Boots é essencial para chegar em Heraldry Forest.

Celine espera conseguir encontrar as crianças primeiro, ela está determinada a ganhar esta "corrida".

ESTRATÉGIA DE RENA

Entre na Elder's House. Seu grupo descobre que as crianças da aldeia foram capturadas por um grupo de bandidos e que o povo contratou um famoso espadachim que pelo que se parece deve ser Dias Flac que irá eliminar a ameaça e trazer de volta as suas crianças.

Porém, o Master of Heraldry acredita que isto seja meio arriscado, confiar este delicado trabalho para um completo estranho.

Depois que Dias for apresentado a todos, Rena ficará perseguindo Dias.

Uma vez que você esteja no quarto de Dias' no Inn, o convença para que ele se una em um grupo com você para salvar as crianças. Logo, volte até seus amigos que estão lá fora esperando na Elder's House.

Rena está sinceramente desapontada pelo impulso de Claude querer lutar com Dias.

Agora determinada pela atitude de Celine e Claude, você decide trabalhar somente com Dias, e irá retornar ao quarto dele. Depois de uma segunda conversação, está decidido que vocês dois irão partir bem cedo logo no inicio da manhã.

HERALDRY FOREST

Itens para se pegar em Heraldry Forest:-

- Amber Robe
- Flame Blade
- Smelling Salts
- Dummy Doll

- Mandrake
- HERB (Rose Hips)
- Silence Card
- Purple Mist
- Sour Syrup
- Silk Robe

Lista de monstros de Heraldry Forest:-

Bandit (500 HP / 0 MP)

Bloodworm (600 HP / 0 MP)

Robberraze (400 HP / 0 MP)
Ponto Fraco: Light

Magius (20 HP / 50 MP)
Pontos Fortes: Fire Wind, Thunder, Star

Bugbear (200 HP / 0 MP)

Carleagle (800 HP / 0 MP)

Stingray (588 HP / 0 MP)

Shelder (1.400 HP / 0 MP) (4)

ESTRATÉGIA DE CLAUDE

Os monstros aqui são realmente difíceis sem o toque das magias de cura de Rena. Tenha certeza de que você tem muitos itens para recuperar sua energia em seu inventário, e os use assim que precisar. Os Bandits são especialmente difíceis de se derrotar. Afinal de contas, eles foram humilhados por Dias!

Quando Claude e Celine se adentram no coração da floresta, eles são saudados pelo Master of Heraldry que se revela como o líder dos bandidos. Ele já acertou o pai de Celine uma vez, e agora ele está atras de seu sangue também.

Boss Data: Vermillion
3000 HP
0 MP
Ponto Forte: Dark
Ponto Fraco: Fire e Light

Vermillion é um chefe duro de se passar, mas os perigos que você já enfrentou na floresta devem te-lo deixado forte o suficientemente para você enfrentá-lo. Deixe que Celine lance os seus feitiços a distancia de e use uma combinação de Killer Moves e ataques básicos para debilitar Vermillion.

Claude desfere seu golpe mais poderoso contra Vermillion!

ESTRATÉGIA DE RENA

Começando a andar antes do nascer do Sol, Rena e Dias começam a sua parte da aventura em Heraldry Forest. Seguindo os caminhos intrincados dentro da floresta, você irá se encontrar com grupos de Bandits em intervalos bem regulares. Antes de entrar nos bosques, Dias lhe dará um par de Mud Boots, que serão necessárias para entrar nas áreas com um chão menos estável de Heraldry Forest.

Usando este Save Point para salvar seu progresso lhe impedirá de ter que passar pela longa sessão de diálogos que acontece na Elder's House quando você entra em Mars Village.

Os melhores itens que são achados em Heraldry Forest são facilmente vistos durante o caminho.

Este segundo Save Point é o sinal indicando que você já está bem perto de sua meta!

Alcançando ao fim do caminho da floresta, você encontrará uma garotinha chamada, Cecilie, fugindo de seus raptores. Depois que você falar com ela, ela irá concordar em conduzi-lo até o lugar onde as outras crianças estão sendo mantidas presas. Chegando à cabana, Dias não poderá ajudar pois ele suspeita que segurança aqui seja tão solte perto dos reféns agora ao amanhecer, por alguém que os guerreiros mais forte s da aldeia venham para cá salvar as crianças, deixando Mars Village aberta para a real ameaça.

Porém, antes de você tenha tempo para retornar à aldeia, o segundo Chefe em comando, Azamgil, faz sua presença ser percebida e explica a situação antes de mergulhar em uma batalha com ajuda de seus quatro "escudos".

Boss Data: Azamgil
2000 HP
0 MP

Com o seus "escudos" a sua frente, o chefe não poderá executar nenhum Killer Move ou lançar qualquer feitiço. Porém, o acerto desta lança poderá infligir a perca de aproximadamente 60 de HP e acerta em seu retorno. A melhor estratégia para esta batalha é ir derrotando os inimigos as poucos com Dias e manter seu HP sempre cheio com as magias de cura de Rena.

Rena dá uma mãozinha a Dias em seu auxilio com as magias de cura.

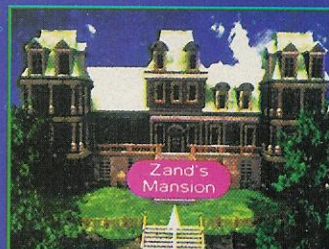
Com Azamgil derrotado, os capangas dele permitirão que você resgate as crianças que estão sendo mantidas como refém dentro da cabana. Depois de soltar as crianças, você está voltando para a aldeia quando vocês se encontram com o Claude e Celine, e parece que eles resolveram a verdadeira trama por trás do terror que assolava a cidade.

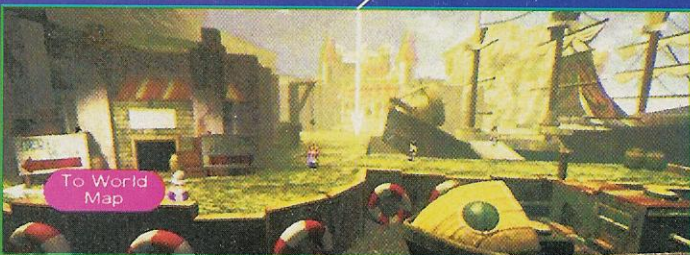
Com a derrota de Master of Heraldry, as crianças foram salvas, e Dias faz sua saída da cidade.

Com a partida de Dias, o resto do grupo se reagrupa e retornam a Mars Village para descobrir seu destino. Volte para Celine's House, e Rena realizará alguns feitiços de cura nos ferimentos de Gelas e então se vão para descansar no quarto da frente com Claude.

Tendo acabado com o perigo e com mais nada para fazer em Mars Village, Rena e Claude deixam a aldeia para continuar sua busca. Quando você se aproximar dos portões de aldeia, Celine correrá em sua direção fazendo-o parar para que não parta sem ela. Como um prêmio por sua gratidão, ela oferece sua casa para que você descanse antes que você continue seu caminho. Assim, depois de um cordial banquete, e uma boa noite de sono bem dormida os heróis retornam à tarefa de descobrir informações pertencentes ao Sorcery Globe. Eles agora seguem para Port of Herlie para pegar um navio e seguir viagem para o continente de Lacour.

PORT OF HERLIE

Port of Herlie é um dos dois portos do continente de Cross; a mansão do topo da colina (ao fim da cidade ao norte) é casa do inumano Zand.

Guia de Private Actions

Private Actions de Claude:-
Local: No armazém ao sul de Port of Herlie
Participantes: A pequena garota de Lacour
Requerimentos: Você deve Ter escolhido a Segunda opção na PA de Lacour.

Descrição: Novamente aquela pirralha de Lacour o deixa com a escolha a ajudar ou partir e deixar ela só. Se você escolher que vai ajudar, você será atacado por três dos homens de Zand. Estes Lesser Assassins têm 6,000 HP cada um, assim tenha cuidado. Se você vencer esta batalha, outro PA irá se abrir em Linga.

Local: Eleanor's House

Participantes: Bowman
Requerimentos: Bowman deve estar em seu grupo. Escolha vir a esse lugar depois que a cidade de Lacour se refugiar no castelo.

Descrição: Bowman olha para Eleanor que está com um aspecto doentio. Ele pensa que ele poderá recuperar algo em Town of Linga que irá ajuda-la. Feito isto outra PA irá se abrir em Town of Linga.

Local: Eleanor's House
Participantes: Bowman
Requerimentos: Ter feito o PA em Town of Linga e Ter obtido a planta chamada Metox em Lasguss Mountain
Descrição: Com Eleanor em coma você terá que escolher em dar a ela os medicamentos de Bowman ou então não arriscar os medicamentos de Bowman para evitar piorar o estado dela. Caso escolha a primeira opção e arrisque dar os medicamentos, um terceiro PA relacionado ao caso de Eleanor será aberto.

Local: Eleanor's House
Participantes: Bowman
Requerimentos: Você deve Ter escolhido a primeira opção no PA anterior. Este PA só está disponível depois dos eventos feitos em Hoffmann Ruins.
Descrição: Ao fazer tudo anteriormente você irá presenciar a morte de Eleanor. Embora péssimo resultado, Claude e Bowman ficam os ainda mais amigos.

Private Actions de Rena:-
Local: Eleanor's House
Participantes: Ashton
Requerimentos: Ashton deve estar em seu grupo. Este PA está disponível antes de você se inscrever em Lacour Tournament of Arms.
Descrição: Um lenço caído traz a atenção de Ashton para a doente Eleanor. Ele pergunta se Rena pode curá-la com sua magia, mas a magia dela não pode ajudá-lo. Estes eventos dão acesso ao próximo PA.

Local: Eleanor's House
Participantes: Ashton
Requerimentos: Você deverá Ter visto o PA anterior. Este PA está disponível antes de você se inscrever em Lacour Tournament of Arms.
Descrição: Condição de Eleanor piora e o seu médico conta que uma planta especial chamada Metox achada em Lasguss Mountain será necessária para tentar salvar sua vida. Rena sugere em se fazer uma viagem voltando até lá para conseguir a planta.

Local: Eleanor's House
Participantes: Ashton
Requerimentos: Você deverá Ter visto os PAs anteriores e também deve ter obtido a planta chamada Metox em Lasguss Mountain. Os resultados deste PA serão melhores se você o ver antes de se registrar em Lacour Tournament of Arms.
Descrição: Rena e Ashton entregam a planta para o doutor. Eleanor tem uma espantosa recuperação. Este PA abre um final especial para Ashton com Eleanor e aumenta a amizade de Rena e Ashton.

Local: Eleanor's House
Participantes: Opera
Requerimentos: Opera deve estar em seu grupo Tenha o Energy Pack Energy Ray para ver um evento extra.

Descrição: Opera devolve o lenço para Eleanor, que espera poder ver o arco-íris, caso você tenha construído o item Energy Ray Pack com a Specillity Custodie, você tornará o sonho de Eleanor em realidade.

Local: Armazém ao sul de Port of Herlie
Participantes: Yul
Requerimentos: Nenhum
Descrição: Rena decide ajudar Yul a escapar dos jagunços de Zand, Se você ajuda-lo outro PA irá se abrir, mas se não ajudar nada vai acontecer.

Local: Antique Dealer (The Grasping Hand)
Participantes: Yul
Requerimentos: No PA anterior você deve Ter ajudado Yul.
Descrição: Rena colide novamente com Yul e descobre que ele se tornou um marinheiro. Antes que ela possa deixar a cidade, os homens de Zand a capturam e a levam a mansão de Zand no topo da colina. Você terá que enfrentar uma batalha contra Zand na defesa de Yul. Caso você ganhe, a amizade de Rena com Yul afetará os sentimento que os personagens masculinos do grupo tem em alguma espécie de romance para com Rena serão diminuídos. Agora caso Rena perca, Claude terá a sua amizade aumentada.

Lugares para se visitar:-
1- Weapons Shop (Premia)
2- Antique Dealer (The Grasping Hand)
3- Tavern (Wind Man)
4- Skill Guild (Giona Vallon)
5- Eleanor's House
6- Delicatessen (Red Dragon Manor)
7- Inn (Ocean View)

Guia de Itens vendidos

Inn (Ocean View):-
30 FOL por noite

Delicatessen (Red Dragon Manor):-

Item	Preço
Seltzer	92,850 FOL
Sea Food	500 FOL
Fruit	80 FOL
Grain	145 FOL
Meat	300 FOL
Vegetables	30 FOL
Egg / Diary Products	10 FOL
Sweet Dumpling	140 FOL
Potstickers	280 FOL
Shu-Mai	280 FOL
Toro Tuna	2,000 FOL
Sashimi	2,800 FOL

Skill Guild (Giona Vallon):-

Item	Preço
Knowledge 2	1,500 FOL
Sensibility 2	1,600 FOL
Technique 1	400 FOL
Combat 1	400 FOL

Antique Dealer (The Grasping Hand):-

Item	Preço
Aquaberry	105 FOL
Blackberry	200 FOL
Blueberry	60 FOL
Magic Canvas	1,000 FOL
Magic Clay	600 FOL
Bandit's Glove	40,000 FOL
Anklet	400 FOL
Spectacles	8 FOL
Cure Paralysis	180 FOL
Cure Stone	450 FOL

Weapons Shop (Premia):-

Item	Preço
Ruby Wand	600 FOL
Silk Robe	1,800 FOL

Knight Shield	1,000 FOL
Secret Boots	80 FOL
Plate Greaves	800 FOL
Brigandine	3,500 FOL

Itens para se pegar:-
Ring of Sadness
Ringed Mail
Sinclair Saber
Leather Boots
1,200 FOL

ESTRATÉGIA

Falando com os dois homens perto da entrada de Port of Herlie, você irá descobrir mais sobre os problemas em Town of Salva. E descobre que agora um dragão de duas cabeças faz de Salva drift sua casa. Mais adiante sua investigação revela que existem homens procurando por guerreiros, para que esses possam derrotar a besta.

Não tem coisas muito boas acontecendo em Town of Salva?!

Seguir para Town of Salva antes de partir para Lacour, seu grupo terá a oportunidade de convocar o guerreiro Ashton Anchors para seguir a aventura com você.

Na Giona Vallon seu grupo poderá comprar mais pacotes de Skills.

Agradecido, o navio em Port of Herlie avisa que estará pronto para deixar o porto em um instante.

No mapa você poderá usar os botões R1 ou L1 para girar o eu angulo de visão do navio atravessando para o outro continente.

Agora antes de explicarmos a estratégia de Lacour, vamos mostrar como detalhadamente como conseguir pegar Ashton

ASHTON'S QUEST

Depois de falar com os dois homens na entrada de Port of Herlie, sobre quem entre o povo poderá salvar Salva matando o dragão de duas cabeças, você poderá escolher entre:

- Se você quiser recrutar Ashton, volte para Town of salva e tentar você mesmo matar o dragão.
- Você pode não querer recrutar Ashton em seu grupo ou você poderá conhecer Opera Vectra e Ernest Raviede, e viajar para Lacour

A decisão que você fazer poderá afetar a história do jogo dependendo do caminho em que você seguir.

Conseguindo Ashton Anchors:-
- Viaje até Port of Herlie e escute os dois homens perto da entrada discutindo algo sobre um dragão de duas cabeças que invadiu Town of Salva.
- Volte até Town of Salva e entre em Salva Drift para procurar o dragão.
- Assuma a responsabilidade pelo "acidente" que ocorre com Ashton na batalha com o dragão.
- Vá até Mars Village para tentar achar uma solução para o "pequeno" problema de Ashton.
- Explore Mountain Palace e adquira o Silver Goblet.
- Faça a subida até o topo de Lasguss Mountain e adquira o item "Tears of the King".
- Retorne até Town of Salva e remova a maldição de Ashton.

SALVA DRIFT II (ASHTON'S QUEST)

Itens para se pegar:-
Aquaberry
Brigandine
Cinderella Glass
Golden Earring
Iron
Marple Syrup
Star Ruby

Lista de Monstros de Salva Drift II (Ashton's Quest):-
Scewer (800 HP / 0 MP)
Ponto Fraco: Fire

Gerel (600 / 0 MP)
Ponto Fraco: Earth

Beastmaster (840 HP / 30 MP)

Sandglass (780 HP / 0 MP)
Pontos Fracos: Fire e Thunder

Gelatincube (460 HP / 0 MP)
Ponto Forte: Water
Ponto Fraco: Fire

Magius (20 HP / 50 MP)
Pontos Fortes: Fire, Wind, Thunder e Star

Werewolf (750 HP / 0 MP)
Ponto Fraco: Wind

Você poderá entrar em Salva Drift por dois lugares, um desses é a entrada norte ao fim da cidade (como mostra a foto), ou então você poderá ir até a Alen's Mansion e prosseguir pela passagem secreta.

ESTRATÉGIA

Vagando ao redor da cidade, você verá que os guerreiros que vieram antes de você já foram derrotados ou se renderam. Antes de entrar em Salva Drift, tenha certeza de que você tenha itens essenciais para sua sobrevivência aqui na caverna, como Berries e Ressurection Bottles.

Tome cuidado quando você estiver andando por Salva Drift. Junto como o dragão outras várias criaturas realmente fortes estarão a sua espera preparando sua destruição se você não tiver nenhum cuidado. Muitos ataques que você receber irão deixar com o status Poison os seus personagens, causando a perca aos de seu HP!

Desta vez você terá que seguir a sua viagem pelo lado oeste de Salva Drift.

Além de se aventurar em matar o dragão, você verá que aqui em Salva Drift é uma ótima localização para se batalhar e ganhar experiência. Você poderá explorar qualquer área que você pode ter perdido aqui em sua primeira visita a este lugar, e recuperar os tesouros dos baús aqui deixados.

Explorando o lado oeste do Salva Drift conduzirá você eventualmente à áreas que antes você não poderia ir. Desta vez, você pode cruzar o caminho que leva até o covil do dragão, como indicado pela plaqueta.

Indo um pouco mais longe, você já encontrará um guerreiro correndo pelas passagens sinuosas de Salva Drift . Esperando alcançar este guerreiro, você o segue até você chegar até a parte mais profunda de Salva Drift. O Save Point está localizado bem perto de sua meta.

Alcançando o fim da caverna, você já irá ver o guerreiro se entregando em um combate mortal com o dragão de duas cabeças!

Como uma caprichada prova da desgraça deste personagem, ao Ashton batalhar atacando o dragão, e quando ele se vira para voltar, a maldição de Ashton é revelada!

Depois que você determinar o que aconteceu, Ashton lhe pergunta se você se responsabiliza por suas ações e lhe ajudara achar uma cura para o seu estado precário. Se você aceitar, Ashton se torna um membro de seu grupo, e você agora terá de continuar a busca de Ashton para achar uma cura para que este "pequeno" inconveniente, que são as duas cabeças de dragão em suas costas, seja removido.

Quando você retornar ao Weapons Shop em Town of Salva, o proprietário irá lhe recompensar por "matar" o dragão.

Rena tenta achar um método de como irá chamar seus novos companheiros de viagem.

Ao você alcançar os limites de Town of Salva, os membros do grupo param para pensar em como irão exorcizar um dragão. Se lembrando dos antigos livros na Elder's House, eles decidem que Mars Village é um lugar bom como qualquer outro para começar a procurar para pistas para resolver o dilema de Ashton.

Parece que a sorte está com você, você encontra um livro sobre exorcismo no Elder's Study, situado na Elder's House.

Ao traduzir o antigo tomo, o grupo tenta decifrar a localização dos itens que são necessários para exorcizar o dragão. Depois de alguma discussão, todos concordam que a busca de seguir em rumo ao norte em Mountain Palace, lugar onde eles terão de reaver o Silver Goblet.

Depois de reaver o Silver Globet, a aventura deve seguir para Lasguss Mountain para que eles escalem a montanha, encontrem "Demon Bird" e derrotá-lo, para conseguir o "Tears of the King".

MOUTAIN PALACE (ASHTON'S)

Lista de monstros de Mountain Palace:-

Slime Pool (1,600 HP / 0 MP)
Pontos Fortes: Earth e Water

Petrogerell (656 HP / 0 MP)
Ponto Fraco: Earth

Hood (850 HP / 0 MP)
Ponto Fraco: Light

Archer (200 HP / 0 MP)
Ponto Fraco: Wind

Funnythief (3 HP / 0 MP)

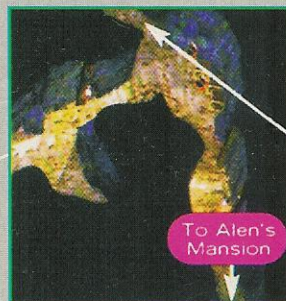
Hounddog (750 HP / 0 MP)
Ponto Fraco: Fire

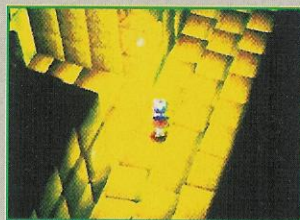
Sandglass (780 HP / 0 MP)
Ponto Fraco: Fire e Thunder

Item para se pegar:-

Amber Robe
Cestus
Crest Rod
Crystal
Cure Stone
Damascus
Emerald Ring
Fairy's Cologne
Fairy's Statue
Luna's Tablet
Ressurection Bottle
Sweep Syrup
Wolfsbane
?HERB (Artemis Leaf)
?JEWELRY (Shiny Earrings)
?MINERAL (Damascus)
?MINERAL (Orichalcum)

ESTRATÉGIA

Entrando na caverna para Mountain Palace, seu grupo achará

um solitário guarda que está apenas parado vigiando sobre a entrada para a dungeon. O grupo se aproxima e o guarda fala a eles que não é permitida a entrada de ninguém sem permissão do Rei de Cross.

Retorne até Town of Cross e marque outra audiência com o Rei.

Depois já na audiência, explique a ele que você precisa de uma permissão para ter acesso á Mountain Palace por que você precisa achar uma cura que removerá a maldição de seu amigo, Ashton. Como em um hábito em conceder permissões, o rei lhe presenteia com 8,000 FOL adicionais para você comprar suprimentos para sua jornada (generoso esse rei, não acha?).

Volte à montanha, o guarda que está vigiando o local permite que seu grupo entre na dungeon. Apenas no interior, o corredor se bifurca em duas direções. Embora o grupo seja livre para explorar a Mountain Palace inteira, a meta para a busca de Ashton está situada rumo a passagem da esquerda.

Caso fale com o guarda uma Segunda vez, ele permitirá que seus personagens descansem, restaurando completamente o HP e o MP de seu grupo.

A busca de Ashton tem continuidade se seguindo pela passagem da esquerda.

Este é um dos mais mortais inimigos que você encontrará nesta dungeon.

Partindo desenfreadas para cima de você, estas setas que este demônio lança infligem um dano muito alto!

Siga seu caminho pelos trançados corredores. Você eventualmente terá que descer um lance de degraus. Mais ao longe desça mais alguns corredores em rumo ao fim de sua jornada. O Save Point aqui marca a entrada para o covil do chefe, sendo assim faça bom uso dele!

Você realmente pensou que poderia somente rodar por ai e pagar o Globet?

Boss Data: Nightmare
9,000 HP
100 MP

Nightmare é um adversário muito ágil. Sua melhor defesa é a de atacar forte e freqüentemente. Se você evitar ficar muito próximo, ela não poderá lançar o seu feitiço favorito, o Magnum Tornado que pode acertar seu grupo inteiro se seus personagens se agruparem enquanto ela golpeia.

Mantendo os outros membros de seu grupo sempre curados e com o estoque de MP completamente cheios ele lhe dará uma melhor chance ao querer derrotar este Boss. Contanto que Celine tenha bastante MP, ela lançará repetidamente a magia Energy Arrow que causa aproximadamente 500 HP de dano em cada ataque.

Uma vez vocês derrotaram Nightmare, o Silver Globet será seu. Agora que tudo está terminado, siga para Lasguss Mountain para conseguir o "Tears of The King"!

Mas aproveitando que estamos aqui em Mountain Palace não vamos perder a oportunidade de também explicarmos a Busca por Ernest, que se passa exatamente neste mesmo local. Bem, chega de enrolação e vamos prosseguir. PS: Você só fará estes eventos caso não esteja com Ashton em seu grupo.

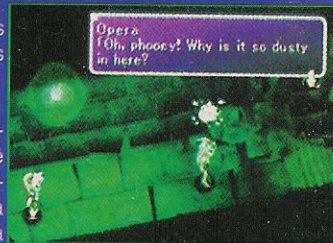
A BUSCA POR ERNEST

Comprando passagem e retornando ao continente de Cross sua primeira parada deverá se voltar ao Cross Castle e falar com o Rei

novamente depois de tudo. Durante a sua audiência com o Rei, irá se abrir um novo tópico que lhe permitirá perguntar por Ópera. O Rei lhe contará somente o que aconteceu momentos antes de sua chegada e lhe proporciona documentos que são idênticos aos que ele deu a Opera. Estes documentos lhe permitirão ter acesso a Mountain Palace para onde Opera fugiu à procura de Ernest.

A sua Segunda audiência com o Rei.

Enquanto na Ashton's Quest você seguiu pelo caminho que dava para a esquerda desta dungeon, na busca por Ernest você irá ter que explorar as áreas que descem além da passagem da direita.

Onde é que está os serviços de uma empregada quando você mais precisa deles?

Depois de percorrer uma pequena distância nesta dungeon, você correrá até Opera que está investigando uma recente passagem criada por um laser Blast. Decidindo que a melhor coisa a se fazer é combinar forças e procurar por Ernest, e Opera para ajudá-la, o faz oferecendo todo o tesouro que ela e Ernest encontrar em você.

Quando você achar esta escadaria, é sinal de que você está indo a caminho do coração da dungeon.

Alcançando uma grande câmara quadrada, Claude e Ópera inspecionam o trabalho da mão de Ernest em dois Flarelizards. Como você discute a futura tecnologia de arma, as criaturas durante isso investem em um ataque mortal.

Boss Data: Flarelizards (2)
5,000 HP
0 MP

Pontos Fortes: Fire e Thunder
Ponto Fraco: Water

Até mesmo com planejamento cuidadoso (isso é fortalecendo seus personagens com um bom suprimento de MP para poder soltar a magia Cure Light, e itens como Blackbarries, e Ressurection Bottles), você irá achar esta batalha realmente difícil. Os ataques baseados em baforadas de fogo desses dois "lagartos" causam muito dano e podem conduzir um personagem seu rapidamente ao chão se acertar por completo.

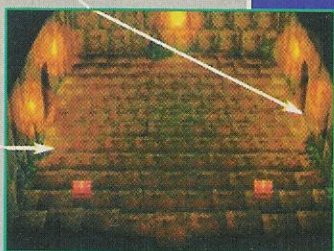
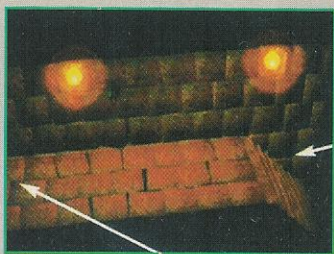
Com Rena, tente se manter à distância. Embora você não poderá impedir que os personagens controlados pelo computador de tomarem alguns ocasionais "Sandwiches" entre dois Flamelizards, você sempre poderá ir até as costas de algum dos dois para acertá-los para mantê-los distraídos e impedir que seus amigos sejam "tostados"!

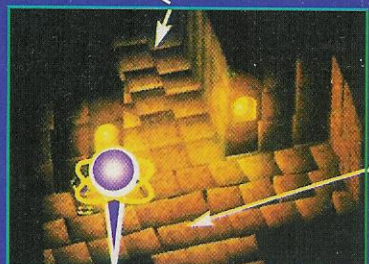
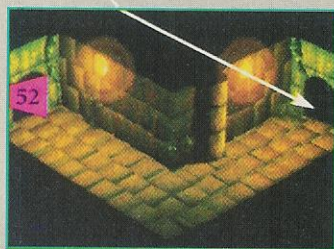
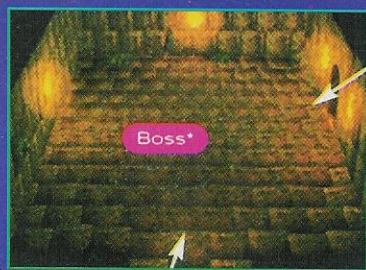
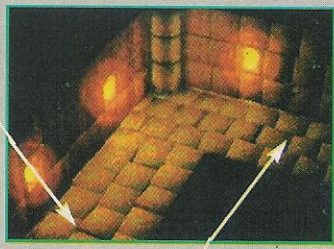
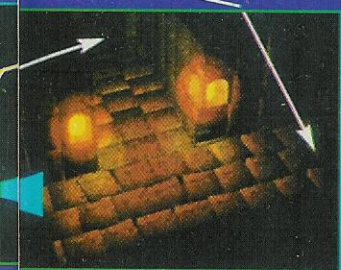
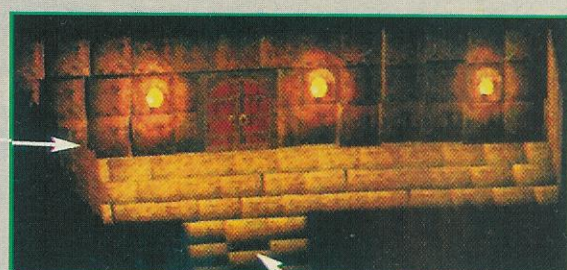
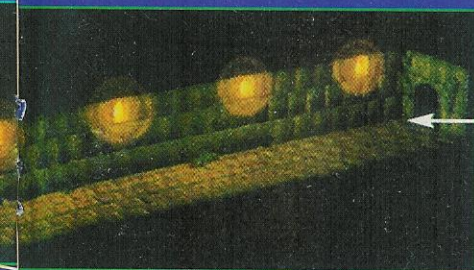
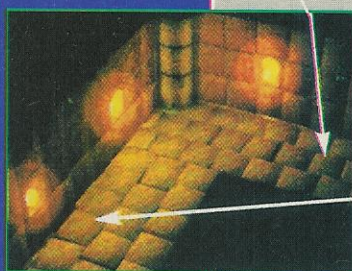
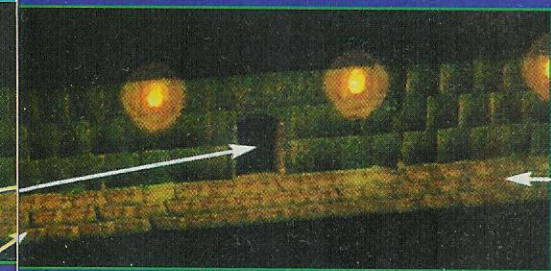
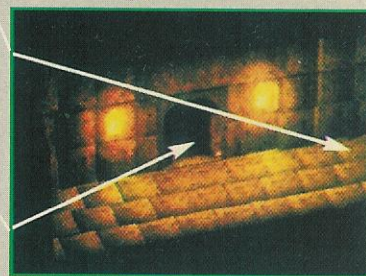
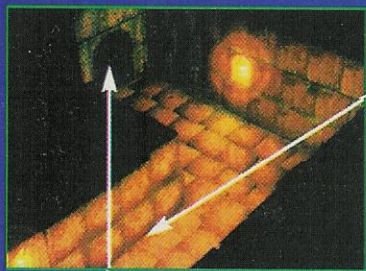
Todos os confortos de casa, mas os vizinhos não são muito amigáveis!

Uma vez que você derrotou os dois Flamelizards, o seu grupo poderá explorar o restante da dungeon e achar um laboratório na câmara interna. Porém, não há nenhum sinal de Ernest. Se sentindo desencorajada, Opera decide ficar com o grupo.

O personagem que estiver acompanhando Rena ou Claude define onde o Boss vai estar situado. Se estiver com Ashton em seu grupo a localização do Boss será diferente do que se você se estivesse com Opera em seu grupo. Use as referencias no mapa para saber os locais exatos de cada personagem.

*Se Ashton estiver em seu grupo, o boss irá aparecer nesta sala.

Siga as setas coloridas para achar o caminho que você quer tomar no mapa. Os números nas setas indicam a página na qual você achará as setas de cores iguais.

*Se você estiver com Opera em seu grupo, o Boss irá aparecer nesta sala.

Event

LASGUSS MOUNTAIN (ASHTON'S QUEST)

Lasguss mountain é uma cadeia de montanhas que se situa ao norte de Cross Castle. Uma vez você alcança sua base faça seu caminho ao topo escalando as sinuosas trilhas que se estendem até o seu fim.

Lista de mostros de Lasguss Mountain:-

Pilesherry (500 HP / 40 MP)
Pontos Fortes: Fire, Wind, Thunder e Star

Koboldking (800 HP / 0 MP)
Pontos Fracos: Fire e Thunder

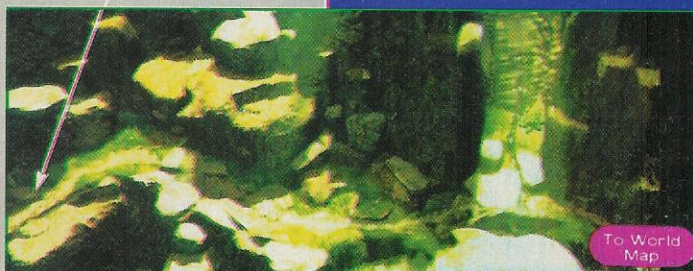
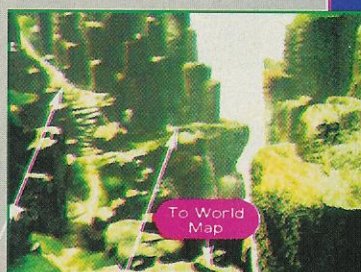
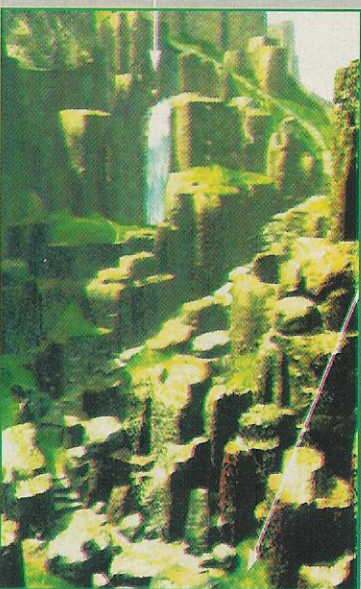
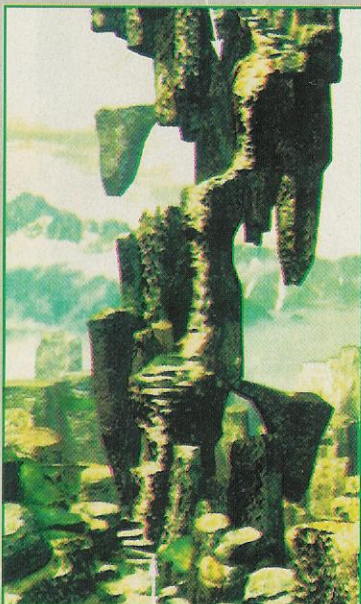
Shout (700 HP / 0 MP)
Ponto Fraco: Light

Flyingray (1,000 HP / 0 MP)
Ponto Fraco: Fire

Swargen (850 HP / 0 MP)
Ponto Fraco: Thunder

Cockatrice (1,200 HP / 0 MP)
Pontos Fracos: Fire, Thunder e Star

ESTRATÉGIA

Quando você alcançar as partes mais íngremes, escale-as

apertando o botão "X" para agarrar na parede e apertando para cima no direcional para poder subir.

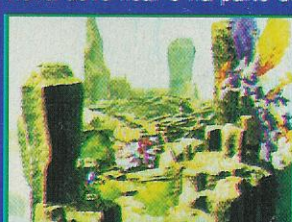
Uma vez que você alcançar o pico da montanha, tire vantagem do Save Point que se encontra lá em cima. Você poderá sair para verificar diferente ambiente, mas não poderá ajudar as maravilhas que possivelmente vivem aqui.

O perigo (e dono daquele grande ninho atrás de você) logo se revela para você!

Boss Data: Xine
20,000 HP
300 MP
Pontos Fortes: Fire e Wind
Esta besta alta não só é forte mas o poderoso como bem! Seu lutador terá um tempo duro que aterrissa sopros quando Xine leva ao ar. Enquanto Rena mantém o grupo sempre curado, sua estratégia para Celine deverá ser de prover apoio aos seus companheiros que estão atacando, lançando repetidamente as suas mais poderosas magias. Além de poder atordoar Xine, a magia Energy Arrow de Celine podem tirar em média em cada acerto cerca de 500 HP de dano com cada ataque.

Somente atacando Xine de todos os lados fará você ter uma chance para derrota-lo.

Com Claude, tente manter-se na linha de frente da batalha e golpear repetidamente Xine. Quando você faz isto corretamente, você terá uma boa chance de "tonteá-lo", o que permite para você e para Ashton entrar com alguns outros acertos enquanto ele está tonto.

Como nas batalhas contra os Boss anteriores, o lugar onde Rena deve ficar é na parte de traz da linha de batalha providenciando magias de cura e itens necessários para manter seus companheiros na batalha completamente curados e com o MP sempre cheio.

Depois que a batalha esteja ganha, objetos pegos por Xine retornam para os céus, mas deixam uma única lágrima que mergulha no Silver Globets.

Enquanto os itens necessários para retirar a maldição imposta em Ashton, o seu grupo se encaminha retornando para Salva Drift onde tudo começou.

Chegando ao ponto onde você achou Ashton na primeira batalha com o dragão, e quando você começa a fazer um encantamento para exorcizar as duas cabeças de dragão de Ashton. Porém, Ashton admite que está começando a ter sentimentos para com os seus novos "parceiros" e decide não retirar a sua maldição depois de tudo que aconteceu.

HILTON

Hilton é a única cidade no continente de Lacour a Ter um porto. Todos os negócios e comércios com os outros continentes de Expel são feitos a partir desta pequena cidade. Hilton também é dona de uma das únicas lojas que se especializaram em vendas de instrumentos musicais.

Guia de Private Actions

Private Actions de Claude e Rena:-
Local: o Inn em Hilton
Participantes: Celine
Requerimentos: Ter Celine em seu grupo.
Descrição: Você está vendo que Celine está aflita em relação ao seu peso. A melhor resposta depende com qual personagem você esteja jogando. Nada do que Claude poderá dizer sairá menos do que um desagrado para com Celine, mas a primeira escolha causará menos danos na amizade de Celine com Claude. Mas se você estiver jogando com Rena as coisas são diferentes, caso você escolha a primeira opção a amizade das duas será aumentada.

Private Actions de Claude:-
Local: Na frente da Tavern ao leste

de Hilton
Participantes: Príncipe Chris de Town of Cross
Requerimentos: Celine não pode estar em seu grupo. Este PA está disponível entre o tempo em que você chega em Hilton ao ponto onde os habitantes de Lacour buscam refúgio no castelo.
Descrição: Claude se dirige ao Príncipe Chris, e se você escolhe a terceira opção, você e ele irão até a Tavern para tomarem um drink (calma gente, as duas só irão conversar e nada mais). Ao final da conversa Chris entrega a Claude um item chamado General's Ring

Local: East Hilton
Participantes: A criança
Requerimentos: Disponível depois de terminar os eventos em Sanctuary of Linga. Claude deve ter a Speciallity Pickpocket.
Descrição: Se usar a Speciallity Pickpocket no menino em frente a Tavern, Claude corre então sente um pequeno remorso, e ele dá uma olhada no "roubo" que ele acabou de fazer. Você tem uma escolha entre devolver o medalhão ao menino ou se livrar disto.

Private Actions de Rena:-
Local: Na frente da Tavern
Participantes: Celine
Requerimentos: Celine deve estar em seu grupo.
Descrição: Celine se encontra com uma velha amiga sua que pergunta pela situação matrimonial dela. O que acontece logo após isso depende se você participou de todos os PAs de Celine-Chris em Town of Cross e qual decisões que você tomou. Se Chris e Celine terminarão o PA juntos, você pode escolher manter a relação de Celine em segredo (bom) ou dar com a língua nos dentes e falar para todo mundo (ruim). se eles não terminaram juntos, você poderá escolher para falar a verdade ou poderá mentir por Celine criando-a um namorado imaginário. Qualquer um destas escolhas deixará a de amizade de Rena para com Celine mais forte.

Local: Na frente da Skill Guild
Participantes: A garotinha perdida.
Requerimentos: Disponível do tempo em que você entra em Hilton até você se inscrever no Lacour Tournament of Arms
Descrição: Rena encontra uma criança perdida. Se ela decide procurar a mãe, ela elevará a amizade dela com todos os membros do grupo com qual ela falar. Se ela fala com Ashton, não só irá fázer com que a amizade dele cresça, mas o afeto de Ashton para Rena será aumentado.

Lista de lugares para se visitar:-
1- Skill Guild (Skill Power)
2- Tavern (Stone)
3- Food Store (Munchies)
4- Weapons Shop (Gerencer)
5- Inn (Hilton Island)
6- Seaside Music Shop
7- Tool Shop (Rosso's)

Guia de Itens vendidos

Skill Guild:-

Item	Preço
Knowledge 2	1,500 FOL
Sensibility 2	1,600 FOL
Technique 2	1,600 FOL
Combat 2	1,600 FOL

Food Store:-

Item	Preço
Seltzer	94,850 FOL
Meat Dumpling	360 FOL
Sweet Dumpling	140 FOL
Chicken Skewers	500 FOL
Sea Food	500 FOL
Fruit	80 FOL
Grain	145 FOL
Meat	300 FOL
Vegetables	300 FOL
Egg / Diary Products	10 FOL
Roof Beef	300 FOL

Weapons Shop (Gerencer):-

Item	Preço
Smaller	2,000 FOL
Cestus	1,400 FOL
Splinter	1,300 FOL
Iron Helm	1,200 FOL
Silk Hobe	1,800 FOL
Ringed Mail	1,200 FOL
Round Shield	500 FOL
Leather Boots	120 FOL
High Hells	120 FOL
Brigandine	3,500 FOL

Seaside Music Store:-

Item	Preço
Harmonica	500 FOL
Cembalo	8,000 FOL
Feather Pen	20 FOL
Conductor's Batom	85 FOL

Toll Shop (Rosso,s):-

Item	Preço
Aquaberry	105 FOL
Blackberry	200 FOL
Blueberry	60 FOL
Iron	200 FOL
Silver	200 FOL
Gold	300 FOL
Ruby	400 FOL
Sapphire	800 FOL
Greem Beryl	500 FOL
Feather's Pen	20 FOL
Bandit's Glove	40,000 FOL
Spectacle	8 FOL
Mandrake	150 FOL
Rose Hips	230 FOL
Artemis Leaf	720 FOL
Wolfsbane	360 FOL
Lavender	490 FOL
Aceras	660 FOL
Ressurection Bottle	3,600 FOL
Cure Poison	140 FOL
Cure Paralysis	180 FOL
Cure Stone	450 FOL

ESTRATÉGIA

O Skill Guild Skill Power tem para venda quatro importantes skills que você não pode deixar de comprar.

Se você está com pouca grana e somente pode comprar uma das quatro skills, compre a skill Sensibility 2. Quando você compra esta skill, você adquire a skill Perseverence, que reduz o custo (em Skill Points) das outras skills. Ao alcançar o nível 10 em Perseverence permitirá a você aprender as outras skills muito mais rápido do que o normalmente possível.

O segundo skill que você deveria considerar ao máximo é Effort.

Como ocorrido com Perseverence, esta skill o ajuda com cada nível que você aprende, desta vez na forma do número de Skill Points que você ganha em cada batalha ganha.

Esteja certo de que você irá comprar os itens que precisa antes de iniciar a sua jornada para Lacour Castle. Nada pior que ser pego no meio dalgum lugar desconhecido sem nenhum item para ressuscitar os seus camaradas caídos.

LACOUR

A cidade de Lacour está agindo com profundidade nas preparações para o Tournament of Arms quando você chega. Você tem que ter uma audiência com o Rei. Infelizmente, Torneio está substituindo todos os negócios normais e o rei está muito ocupado para ver alguém, mas, falará com o vencedor de torneio...

Guia de Private Actions

Private Actions de Claude e Rena:-

Local: West Lacour
Participantes: A velha mulher
Requerimentos: Disponível até os habitantes de Lacour se refugiarem no castelo.
Descrição: Você terá uma aproximação com uma velha e fraca mulher que irá lhe pedir para que faça algumas "missões" para ela. Se você aceita, ela lhe dará um Star Ruby e um Rainbow Diamond por estar preocupa com você.

Private Actions de Claude:-
Local: Em East Lacour perto do Carnival Food Store
Participantes: A garotinha
Requerimentos: Disponível até os habitantes de Lacour se refugiarem no castelo.
Descrição: Claude colide com uma pequena e suspeita pirralha que interpreta a preocupação de Claude como uma ameaça. Se você escolhe a deixar livre para as suas ilusões, você abrirá outro PA em Linga. Se você tenta ajuda-la, ela irá fugir e outro PA se abrirá em Port of Herlie.

Private Actions de Rena:-
Local: Weast Lacour
Participantes: Celine e Precis
Requerimentos: Disponível até os habitantes de Lacour se refugiarem no castelo.

Descrição: Rena encontra Celine e Precis que estão discutindo o fashion sense de Claude. Se você se une na típica conversa de garotas que elas estão tendo (as primeiras duas opções), serão fortalecidos os laços de amizade entre todas as três garotas. Se você escolhe apoiá-las em sua conversa, Precis e Celine ficarão ainda mais suas amigas, mas a relação entre Rena e as duas irá padecer.

Lista de lugares para se visitar:-
1- Gangee's Forge
2- Tavern (La Coeur of Lacour)
3- Inn (The Lacour Hotel)
4- Weapons Shop (Counterpunch)
5- Weapons Shop (Knockout)
6- Weapons Shop (Slayer)
7- Weapons Shop (Straight)
8- Tool Shop (Pellen Noir)
9- Food Store (Carnival)
10- Skill Guild (Lacour Skills)

Guia de itens vendidos

Skill Guild (Lacour Skills):-

Item	Preço
Sensibility 2	2,700 FOL
Combat 1	400 FOL
Combat 2	1,600 FOL
Combat 3	4,500 FOL

Weapons Shop (Counterpunch):-

Item	Preço
Sinclair Sabre	860 FOL
Plate Helm	7,000 FOL
Brigandine	3,500 FOL
Buckler	650 FOL
Silver Greaves	5,200 FOL
Sweep Syrup	300 FOL
Mixed Syrup	500 FOL
Blackberry	200 FOL

Weapons Shop (Knockout):-

Item	Preço
Long Edge	12,300 FOL
Leather Helm	50 FOL
Wooden Shield	300 FOL
Leather Greaves	120 FOL
Sweep Syrup	50 FOL
Mixed Syrup	500 FOL
Blackberry	200 FOL
Twin Edge	3,000 FOL

Weapons Shop (Slayer):-

Item	Preço
Waloon Sword	3,900 FOL
Iron Helm	1,200 FOL
Ringed Mail	1,200 FOL
Round Shield	500 FOL
Iron Greaves	110 FOL
Fruit Syrup	600 FOL
Fresh Syrup	800 FOL
Attack Vial	230 FOL
Violence Pill	140 FOL
Hard Whip	3,000 FOL

Weapons Shop (Straigth):-

Item	Preço
Gusguine	4,500 FOL
Banded Helm	120 FOL
Banded Mail	600 FOL
Knight's Shield	1,000 FOL
Plate Greaves	800 FOL
Sweet Syrup	300 FOL
Mixed Syrup	500 FOL
Blackberry	200 FOL
Crest Rod	1,200 FOL

Tool Shop (Pallen Noir):-

Item	Preço
Aquaberry	105 FOL
Blackberry	200 FOL
Blueberry	60 FOL
Poison Check	5,000 FOL
Fountain Pen	460 FOL
Mandrake	150 FOL
Rose Hips	230 FOL
Artemis Leaf	720 FOL
Wolfsbane	360 FOL
Lavender	490 FOL
Aceras	660 FOL
Attack Vial	23 FOL
Cure Paralysis	180 FOL
Pet Food	10 FOL
Smith's Hammer	250 FOL
Cure Stone	450 FOL

Food Store (Carnival):-

Item	Preço
Seltzer	103,100 FOL
Seafood	500 FOL
Fruit	80 FOL
Grain	145 FOL
Meat	300 FOL
Vegetables	30 FOL
Egg/Diary Products	10 FOL

Itens para se pegar:-
10,000 FOL
Star Ruby

ESTRATÉGIA DE CLAUDE

Claude tem que se registrar para o Tournament of Arms. Além de tentar conseguir uma audiência com o Rei, ele tem umas contas para se acertar um dos outros participantes, Dias. Isto causa mais desavenças no grupo, e enquanto isso a simples menção do nome de Dias faz Rena entrar em uma espécie de devaneio.

Rena não parece se interessar muito na competitividade de Claude.

Seu primeiro serviço após Ter se registrado no castelo é encontrar um patrocinador. Verifique as lojas na parte leste da cidade de Town of Cross, e veja o que as quatro Weapons Shops estão oferecendo. Cada um deles providenciará a você uma armadura completa, uma espade e porrada de itens para batalha e mais alguns para cura. A menos que você tenha gastado muito tempo subindo o nível de Claude, você obviamente irá querer um equipamento que ofereça a ele um bom equilíbrio entre características relacionadas a ataque e a defesa. A pequena de armas chamada Slayer, enfiada no meio de barracas ao ar livre, irá lhe dar a melhor opção de equipamentos para poder equipar Claude.

Converse com os donos das lojas sobre patrocínio, e eles irão usar seus melhores itens para tentar comprar Claude para que ele seja o garoto propaganda da loja. Certifique-se de que você tenha pelo menos um Syrup para a sua batalha na semifinal contra Ogre.

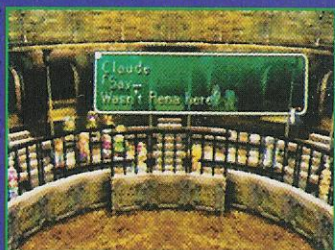
Após você ter escolhido seu patrocinador você poderá até mesmo sair da cidade para "treinar com os monstrinhos do local" ou se dirigir para o Inn para poder recuperar suas energias antes do começo da torneio. Após você ir descansar no Inn NÃO será possível retornar, porque os eventos do torneio irão começar.

Aqui há uma área misteriosa. Gostaria de saber porque você não pode ir lá???

No Inn, Rena ainda continua com um ar misterioso, fazendo com que os membros do grupo se perguntem sobre a verdadeira razão e do porque de seu relacionamento com Dias. Ela volta a tempo para que todos se dirijam ao castelo, para o dia do torneio. Vá até as escadas no lado esquerdo do castelo na recepção que fica antes da entrada para o coliseu. Uma vez que você esteja inscrito no torneio, todas as suas armas e equipamentos irão ser guardados e você terá que aguardar com os outros participantes em uma sala reservada.

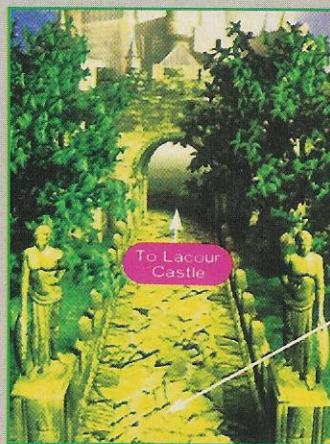
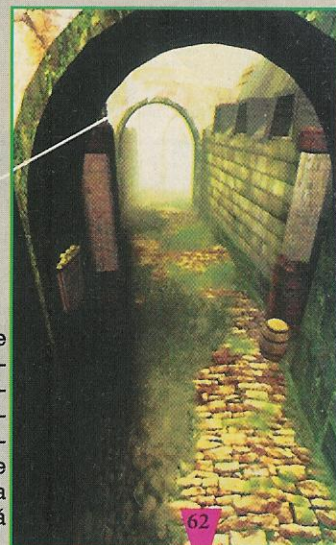
Entretanto, antes que isso aconteça um "atrasadinho" bem familiar aparece, por que suas armas ainda não foram entregues. O rapazinho atrasado não é ninguém menos do que Dias, e rapidamente se descobre que Rena tem estado procurando armas para ele, um fato que aborrece "muito" Claude. Os dois tem um pequeno arranca-rabo e Rena se vai "novamente" com Dias.

Será que realmente Rena Dias ao invés de Claude???

Para iniciar o torneio, vá até a sala de espera e fale com quatro dos cincos participantes que estão esperando lá na sala. E isso dará início a primeira rodada de lutas e seu nome será o primeiro a ser chamado (que sorte não?). Antes que você entre na arena você terá a chance de dar uma olhada na armadura que seu patrocinador providenciou a você. Tenha certeza de que tudo está realmente correto antes de você sair da tela de menu. Confira especialmente os seus Killer Moves. Se você já aprendeu o KM Energy Sword, seria aconselhável que você esteja com ele para as primeiras batalhas devido a cura que ele pode providenciar a você em momentos de aperto.

A primeira batalha que você irá enfrentar um simples Gladiator. Conserve o seu MP e tente se proteger de seus ataques enquanto luta com ele. Ainda terá que enfrentar mais duas batalhas antes da grande final, e você não vai querer usar os seus melhores itens de cura nessas que são as batalhas iniciais.

Você poderá causar um dano legal em seu oponente apenas usando ataques baseados em sua espada.

Depois que você ganhar, haverá uma certa tranqüilidade antes de sua próxima batalha o que permitirá a você dar uma saída. Caminhe para parte mais distante do coliseu e encontre os outros membros de seu grupo. Mas a presença de Rena é totalmente nula até a batalha final da primeira fase do torneio. Então, somente antes de Dias caminhar para fora do centro da arena, Rena chega e rapidamente explica as razões para a sua partida. Depois da batalha de Dias, uns guardas chamam Claude de volta à competição.

Rena tem estado bem ultimamente?

O Seu segundo oponente é o troglodita Troll (sugestivo o nome não acham?). Como Gladiator, ele não é muito difícil de se derrotar, mas ele tem um soco bastante forte que pode atordoá-lo facilmente. Se isso acontecer, Troll poderá aplicar-lhe mais alguns socos que poderão drenar rapidamente seu HP se você bobear. Mantenha-se fora do seu alcance e use seus Killer Moves para aumentar a quantidade de dano que você poderá infligir.

Isto é o que você realmente não quer ver acontecendo!

A parada entre a segunda e terceira batalha são muito rápidas. Você tem somente um tempo muito curto dando praticamente só para você se curar antes que você seja chamado de volta em para a batalha semifinal. Esta batalha é o mais difícil das três porque Ogre que é o inimigo com o qual você está lutando tem um ataque baseado em soco que tira uma barbaridade de energia. A chave para o sucesso aqui nesta parte é curar completamente Claude antes de entrar na arena e equipar seus Killer Moves mais poderosos. Energy Sword é agradável, mas Ogre é muito rápido para lhe dar o espaço que você precisa para poder acioná-lo, e a recuperação de HP que o ataque causa é realmente pequena em comparação com o dano que ele pode infligir em você. Air Slash é bom enquanto Ogre tenta encurrala-lo e Head Splitter uma vez que ele conseguir se aproximar o bastante de você, você poderá se colocar em uma boa posição em relação a ele.

Acima de tudo, mantenha-se de olho em seu HP e especialmente deixe um dos Syrups para a batalha contra ele! Aqui nesta batalha use toda a sua estratégia e perícia para conseguir vencer Ogre. Por isso faça de tudo para ganhar esta batalha daqui irá sair o vencedor para a batalha final!

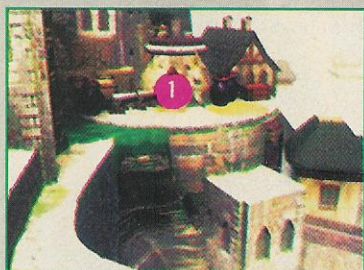
Ouch!

Você consegue um grande intervalo de tempo entre esta e a última batalha. Você deverá encontrar seu grupo e deverá assistir como

Dias derrota o seu oponente facilmente. Claude é então chamado de volta para participar da "final battle" e antes ter uma misteriosa conversa com Dias. Embora o que é dito fora da arena, Dias se torna um oponente formidável uma vez no meio do grande círculo da arena. Você não poderá derrotá-lo, não importa o quanto você tente. As defesas de Dias são muito fortes para você tentar machucá-lo (todos os seus golpes infligirão 0 HP de dano) e a força dele o fará cair diante de alguns golpes de espada. Tenha espírito esportivo perca essa numa boa.

A sorte parece que realmente não está a seu favor.

Depois da batalha, Dias lhe deseja suas congratulações antes de desaparecer mais uma vez. Como vencedor do segundo lugar, ganha você o seu prêmio em FOLs e a armadura com a que você lutou. Volte à Loja de Armas que o patrocinou para ser bajulado e reivindicar seu prêmio com o dono da loja. Em adição a isso, agora você poderá visitar o avô de Rena, Gamgee, na parte oeste da cidade. A sua casa é a com a entrada que estava bloqueado anteriormente por Suphia. Gamgee é o ferreiro responsável pela arma de Dias, e quando você o visita, você o encontrará fazendo uma outra bem como o pedido de Dias, sem mais sem menos. Esta arma, a Sharp Edge, é uma espada boa e somente servirá para ser o ingrediente principal na construção da arma mais forte de Claude. Portanto não se esqueça de pegar isto antes de deixar cidade!

ESTRATÉGIA DE RENA

Depois de explorar tudo o que a cidade tem a oferecer, o grupo deverá seguir em direção a Lacour Castle para conseguir uma audiência com o Rei. Porém, com este negócio de torneio o Rei está plenamente atarefado, e você descobre que você terá que esperar no mínimo até os jogos se concluírem para falar com ele.

Após descobrir que você terá que ficar na cidade até o festival acabar, Claude para matar o tempo enquanto vocês estão na cidade decide entrar no Lacour Tournament of Arms.

Depois de se registrar para o torneio, você precisará achar um patrocinador para lhe proporcionar as armas e os equipamentos que Claude usará nos jogos.

Embora você possa escolher a loja que irá patrocinar Claude, você não poderá controla-lo durante o torneio.

Esta casa está fora dos limites de seu grupo.

Depois que você se registrar com alguma loja, você receberá uma entrada para o torneio e então poderá ir e dar uma conferida lá no Inn. Porém, uma vez você se registrar, os outros personagens de seu grupo irão ficar enfiados em seus quartos no Inn até a hora do torneio. Se você deseja subir um pouco mais o nível de seus personagens o faça enfrentando algumas batalhas aleatórias ao redor dos limites da cidade, esta é uma boa hora para você fazer isso.

Não tendo achado ninguém para aceitar a arma de seu avô, rena decide partir; porém, Dias interrompe sua partida. Quando você está falando com Dias, uma discussão estoura entre Suphia e três guerreiros na parte de trás da Tavern.

Depois de salvar a assim chamada donzela de ser atormentada pelos guerreiros nada educados que estavam na Tavern, o "não patrocinado". Dias a manda voltar para o Inn onde seus amigos estão te esperando, enquanto ele oferece uma escolta para Suphia em sua volta para casa de seu avô. O grupo descansa este final de noite no Inn antes do dia do torneio.

Os espectadores esperam ansiosamente para entrar em Lacour Coliseum.

Chegando a área de inscrição de armas, o Claude retira as suas armas e equipamentos patrocinados. Quando ele está recebendo seus itens, Dias entra para descobrir que sua arma ainda não chegou. Sentindo-se responsável, Rena se oferece para ajudar Dias a recuperar a espada feita por Gamgee, o que força Claude reagir a isso com um ataque de ciúmes.

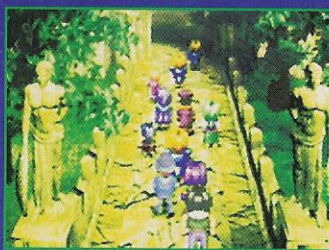
Voltando de pressa pelas cidades para ir ao Gangee's Forge, o par encontra Suphia sozinha e preocupada no loja de seu avô. Ela explica que eles foram atacados por guerreiros que levaram a espada de Dias enquanto ela estava tentando ir entrega-la para a organização do torneio. Sem perder tempo, você e Dias vão e seguem a caminho para retornarem a Tavern. Lá as suspeitas de Dias são confirmadas, e os homens que provocaram Suphia estão a um passo de armarem o barraco na Tavern de uma vez por todas.

E estes "manos", será que eles tem alguma chance no torneio?

Depois de recuperar a espada Sharpness Sword, e confirmar o estado de saúde de Gangee, você rapidamente retorna ao castelo de forma que Dias possa se registrar e contanto possa participar do torneio.

Fazendo somente isto a tempo, Dias deixará Rena para que ele possa se preparar para a primeira batalha no torneio.

Conseguindo obter lugares para se sentar, você verá que per-

deu a uma parte da primeira luta em qual o Claude sai vitorioso. Claude tenta se reconciliar com Rena aproveitando o momento em que ela está sozinha, mas logo é silenciado quando Dias Flac entra na arena. Depois que Dias consegue derrotar seu oponente com uma fácil vitoria, um soldado aparece para chamar Claude para a sua segunda batalha.

Neste ponto do jogo, a história se mantém com você deixando seu lugar e indo visitar Gangees e a sua neta Suphia durante toda partida.

Se o Claude é derrotado na segunda batalha, ele ganhará uma batalha de consolo para tentar avançar para as finais contra Dias.

Depois de ser completamente menosprezado por Dias, Claude dá tudo de si para tentar derrotá-lo mas mesmo assim ele é derrotado. Depois do fim de torneio, Claude é "recomposto", e os companheiros de seu grupo o atualizam dos eventos que há pouco aconteceram.

Depois de retornar ao negociante de armas que patrocinou Claude para retirar o prêmio de segundo lugar, retorne a Gangee's Forge onde outro prêmio te espera. Parece que Dias esteve aqui falando com o velho homem para que ele fizesse uma arma especialmente para Claude.

Embora esta pode não parecer com a arma mais forte, provará a você que ela é nas partes mais a frente que é a mais poderosa do jogo!

COMO RECRUTAR OPERA VECTRA/ ERNEST RAVIEDE.

Embora essas duas partes do jogo sejam completamente separadas, você não poderá localizar Ernest a menos que você tenha recrutado os serviços de Opera primeiro. Ver um homem bastante diferente que está parado e olhando em Town of Cross abre uma série de eventos e Private Actions que irão permitir a você adquirir Opera Vectra e, depois finalmente, Ernest Raviede.

Você deverá saber que nestas duas buscas você terá que fazer percorrer as zonas rurais dos continentes de Cross e de Lacour para cumprir suas metas.

RECRUTANDO OPERA VECTRA

1- Depois de deixar Town of Cross, entre na Private Action que irá se abrir. Lá você irá se encontrar com um homem de três olhos na estrada que conduz a Cross Castle.
2- Depois que o Tournament of Arms em Lacour terminar, retorne novamente para Hilton e entre no bar. Lá você irá presenciar uma mulher que está investigando sobre um homem de três olhos. (Se você já tiver recrutado Ashton para seu grupo, este evento não acontecerá.)
3- Siga Opera retornando para Town of Cross e obtenha uma segunda audiência com Rei para receber informações sobre ela e também a permissão para entrar no Mountain Palace.
4- Faça a sua viagem para Mountain Palace. Lá você encontrará Opera e ela se unirá a você com na esperança de achar Ernest dentro dessas catacumbas.
5- Continue se aventurando pelo interior de Mountain Palace.
6- Depois de recrutar corretamente Opera, você poderá localizar o evasivo Ernest.

PROCURANDO ERNEST RAVIEDE

1- Depois de adquirir Ópera para ela se unir a seu grupo, retorne para Arlia Village. E entre na Private Action que acontece onde você descobre Ópera nas sacada da casa do Prefeito Regis.
2- Retorne para Shingo Forest para fazer uma audaz descoberta.
3- Viaje para Hoffmann Ruins para recobrar a Energy Stone que é necessária para concluir as Esperanças de Lacour.
4- Resgate Ernest da presença maligna.

TOWN OF LINGA

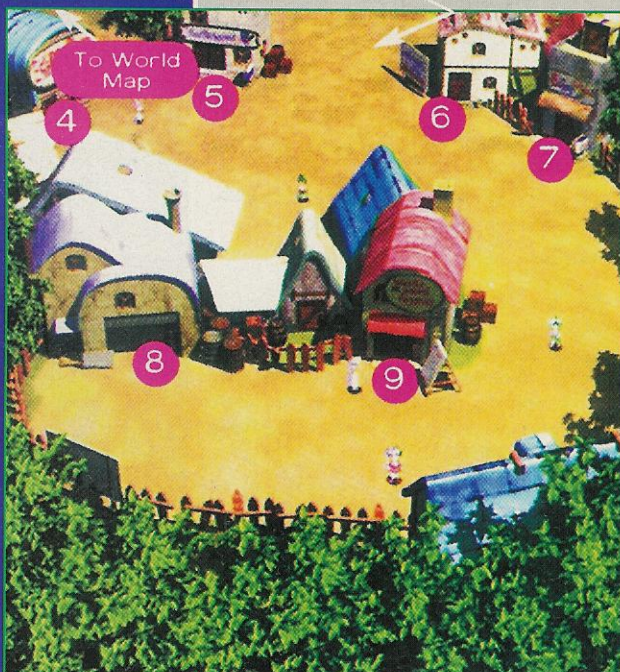
A pacata Town of Linga é casa para uma universidade na qual o povo de toda parte Expel se reúnem para nela se ocuparem. Além de todos os estudiosos que vagam pelos corredores da Universidade, um dos mais famosos lingüistas de Expel, Keith Klauser, pode ser achado aqui.

Guia de Private Actions

Private Action de Claude e Rena:-
Local: North Linga (Claude) ou South Linga (Rena).
Participantes: Precis
Requerimentos: Bowman não pode estar em seu grupo! Este PA está disponível antes do povo de Lacour se refugiar no castelo.
Descrição: Se você quer recrutar Precis esta é sua chance. Claude pergunta para Precis sobre seu brinquedo robótico e ela os convida para ir a sua casa. Rena por sua vontade segue até a casa de Newmann para perguntar sobre Precis. Sem considerar as conseqüências de como o PA começou o pai de Precis pergunta a você se você não quer que ela o acompanhe em sua aventura (êta paizão boa).

Local: Lado de fora de Lacour Academy
Participantes: O confiante vendedor
Requerimentos: Nenhum

Descrição: Se você alcança uma multidão de pessoas que escutam um vendedor pechinchando as suas mercadorias. Se você escolhe comprar o que ele está te empurrando, você adquirirá um livro aleatório, bom para impulsionar uma particular skill em um nível. Se você não quer gastar o dinheiro (1,980 FOL), você não adquirirá nada.

Local: Bowman's Pharmacy
Participantes: Bowman
Requerimentos: Bowman deve estar em seu grupo. Você tem que ter escolhido a segunda opção no PA da lua-de-mel de Bowman em Arlia Village.
Descrição: Você pergunta para a esposa de Bowman, Nineh que é a casa. Quando Bowman entrar, as faíscas irão começar a voar.

Private Actions de Claude:-
Local: Academy Library
Participantes: Rena
Requerimentos: Nenhum
Descrição: Quando Claude se prepara para deixar a Biblioteca, ele se encontra com Rena que está olhando catálogos da faculdade. Ele oferece para ensiná-la ensinar, e a amizade entre os dois é fortalecida.

Local: Tsuyoshi Takemoto Pharmacy.
Participantes: A pequena garota de Lacour.
Requerimentos: Você deve Ter escolhido a primeira opção no PA de Lacour e o Segunda opção no PA de Port of Herlie e Ter derrotado os Lesser Assassins.
Descrição: Claude acha a pequena garota de Lacour sã e salva atrás de sua família em Linga.

Local: Academy Library.
Participantes: Bowman
Requerimentos: Você deve Ter visto o PA de Bowman -Eleanor em Port of Herlie. Este PA torna-se disponível após o povo se refugiar no castelo.
Descrição: O Claude somente anda com Bowman para tentar achar uma possível cura para o grave estado de Eleanor. A cura está nas propriedades curativas de uma erva chamada Metox, que á achada em Lasguss Mountain. Bowman expressa seu desejo para ir até lá e procurar isto. Você quer tentar encontrar?

Local: A casa de Precis
Participantes: Precis
Requerimentos: Você deve Ter visto o PA na Jam Shop em Town of Salva.
Descrição: Uma vez mais, Claude sofre às mãos da cozinha da família de Newmann. Desta vez, o pai de Precis faz Chá de geleia e fora a Geleia de Pimenta que Precis trouxe para casa de Town of Salva. decidindo "saborear" isto por causa de uma gota a mais na amizade entre o Claude e Precis, enquanto que recusando completamente irá deixar os dois ainda mais íntimos.

Private Actions de Rena:-
Local: A casa de Precis
Participantes: Precis
Requerimentos: Precis deve estar em seu grupo. Este PA ocorre depois dos eventos em Hoffman Ruins, mas antes de você retornar a ver o Rei de Lacour.
Descrição: Precis retorna para casa para visitar o seu pai e descobrir que ele é casa. Rena e Precis o procuram e descobrem que ele foi para o lugar onde o meteoro caiu. Quando você deixa a cidade que você se encontrará com ele, e Precis começa a gritar a ele. Depois de todas as suas dificuldades, você adquire um Meteorite e sua amizade com Precis é aumentada.

Local: Na casa Bowman
Participantes: Bowman
Requerimentos: Bowman deve estar em seu grupo e você deve Ter visto o PA de Bowman na Joalharia em Town of Salva.
Descrição: Rena assiste como Bowman dá para sua esposa o presente que ela ajudou a escolher. A amizade entre os dois cresce.

Local: Academy Library
Participantes: Bowman
Requerimentos: Bowman deve estar em seu grupo
Descrição: Rena acha Bowman que está estudando na Biblioteca. A discussão deles é sobre a faculdade, e Bowman a convida a ficar com ele e a esposa dele ela assiste a Academia. Aceitando a amável oferta dele, é o melhor modo para aumentar os valores de amizade entre Rena e Bowman.

Lugares para se visitar:-
1- Pharmacy (Jean Medicine Home)
2- Academy Library
3- Lacour Academy
4- Skill Guild (Le Skill)
5- Keith Klauser 's House
6- University Co-op (Academy Co-op)
7- Lab (Precis's House)
8- Pharmacy (Tsuyoshi Takemoto)

Guia de Itens vendidos

Skill Guild:-

Item	Preço
Knowledge 1	300 FOL
Konwledge 2	1,500 FOL
Knowledge 3	2,700 FOL
Technique 3	3,600 FOL

University Co-op (Academy Co-op):-

Item	Preço
Material Kit	1,200 FOL
Reference Book	1,300 FOL
Amber Robe	4,000 FOL
Magic Canvas	1,000 FOL
Magical Clay	600 FOL
Feather Pen	20 FOL
Magical Camera	9,800 FOL
Magical Film	900 FOL
Spectacles	8 FOL
Fountain Pen	460 FOL
Pet Food	10 FOL
Bandit's Glove	40,000 FOL
Smith's Hammer	250 FOL
Resurection Bottle	3,600 FOL
Aquaberry	105 FOL
Blackberry	200 FOL
Blueberry	60 FOL
Vellum Paper	150 FOL

Pharmacy (Jean medicine Home):-

Item	Preço
Mandrake	150 FOL
Rose Hips	230 FOL
Artemis Leaf	720 FOL
Wolfsbane	360 FOL
Lavender.	490 FOL
Aceras	660 FOL
Cure Poison	140 FOL
Cure Poison	140 FOL
Cure Paralysis	180 FOL
Cure Stone	450 FOL
Attack Vial	230 FOL

Pharmacy (Tsuyoshi Takemoto):-

Item	Preço
Apple Jam	70 FOL
Aloe Jam	80 FOL
Aquaberry	105 FOL
Blackberry	200 FOL
Blueberry	60 FOL

ESTRATÉGIA

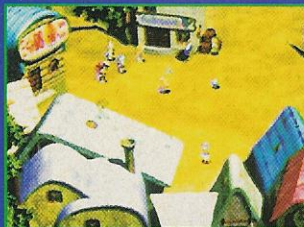
Algumas coisas malucas estão acontecendo em Town of Linga.

Fale com os cidadões de Linga que o apontarão na direção certa. Infelizmente, quando você chega à casa de Keith Klauser, o assistente dele o dá uma rápida chamada de atenção. Ele escolta você a se retirar da casa para permitir para o professor que está muito ocupado continue o seu trabalho sem ser perturbado.

Todo a mundo parece ter um preço.

Pensando nisto realmente poderia ser uma boa idéia tentar falar com alguém do povo, e você encontra com Jean Bowman, na Jean Medicine Home Pharmacy. Depois, Bowman decide que pode ajudar você se você fizer para ele um favor em troca.

Assumindo fazer a busca em Sanctuary of Linga e recolhendo uma das herbs desconhecidas que Bow-

man lhe pediu, irá abrir a opção que lhe permitirá recrutá-lo em seu grupo, contanto que você não tenha recrutado Precis.

Uma escolha de dois personagens

Dentro de Town of Linga há dois personagens (Precis Newmann e Jean Bowman) para você poder recrutar em seu grupo. Porém, você terá que escolher entre apenas um destes.

Precis realmente gostaria de se unir a você em seu grupo!

Enquanto você pode conseguir Precis entrando no Private Action (descreveu anteriormente), Bowman só se unirá a seu grupo se você puder recuperar uma das herbs desconhecidas no coração de Sanctuary of Linga.

SANCTUARY OF LINGA

Assumindo a tarefa de recobrar a herb desconhecida para Bowman, o grupo entra primeiramente na caverna que fica perto conhecida como Sanctuary of Linga. Antes que o Sorcery Globe aterrissasse, este era um lugar onde herbologistas vinham buscar artigos usados na mistura de remédios e outros tipos de curas. Porém, com o recente aumento em atividade de monstros, ninguém ousou se aventurar por aqui ultimamente.

Lista de monstros de Sanctuary of Linga:-

Wolfhead (600 HP / 0 MP)
Ponto Fraco: Wind

Mandrake (800 HP / 0 MP)
Ponto Fraco: Star

Shyneslady (1,000 HP / 30 MP)

Blackhound (1,000 / 0 MP)
Ponto Forte: Fire
Ponto Fraco: Star

Killerrabi (2,000 HP / 0 MP)
Ponto Fraco: Wind

Ooze (2,300 HP / 0 MP)
Pontos Fortes: Earth e Water

Itens para se pegar:-

Bubble Lotion
Cinderella Glass
Might Chain
Mixed Syrup
Poison Check
Ruby
Spring Water
Straight Punch
Twin Punch
?GUARD (Rune Buckler)

Tipos de Herbs:-

Herb 1. Aceras
Herb 2. Clarisage ou Lavender
Herb 3. Clarisage ou Aceras
Herb 4. Artemis Leaf
Herb 5. Lavender
Herb 6. Rose Hips
Herb 7. Clarisage ou Rose Hips
Herb 8. Clarisage ou Lavender
Herb 9. Dill Whip ou Aceras
Herb 10. Dill Whip ou Lavender

ESTRATÉGIA

Sanctuary of Linga é uma confusa caverna cheia de caminhos imprevistos e várias barreiras. Seus caminhos o levam cada vez mais a cima a partir do momento em que você começa a pesquisar mais profundamente o labirinto. Em todo caso ele não é muito grande como algumas dungeons que você explorou anteriormente, os cruzamentos as vezes podem ser totalmente confusos.

Com a sua aproximação de cada herb, seu personagem poderá pegar todas as herbs que você deseja. Porém, devolva para ele a herb que ele procura, pois foi para isso que você veio aqui não foi?

Se você quiser realmente impressionar Bowman, devolva o Dill Whip. Pois esse é um herb que ele nunca viu antes.

Você poderá adquirir somente uma única das herbs especiais. Uma vez você pegar uma delas, as outras serão transformadas em ervas comuns.

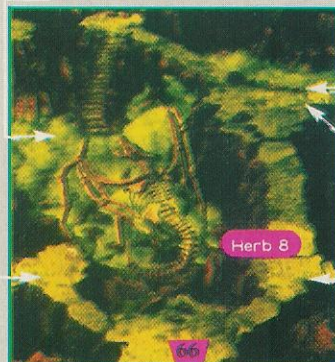
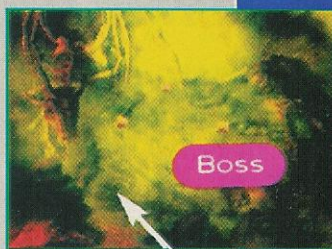
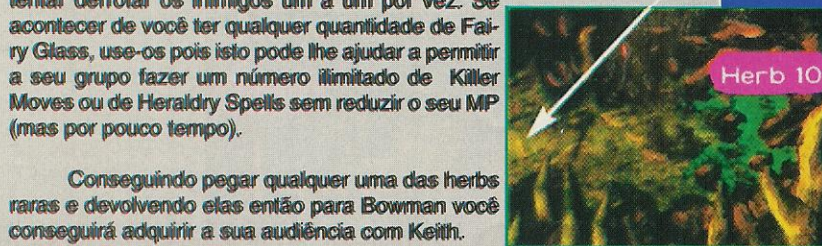
Só um caminho o conduzirá a áreas onde você poderá achar as herbs que Bowman quer e também ao Boss. Todos os outros caminhos o conduzirão em um lugares onde não será possível continuar ou caminhos que conduzem a outras bifurcações que levam as telas que você já passou anteriormente.

Os efeitos das magias mais poderosas podem fazer com que as estalactites que estão acima cair. Caia fora do lugar onde ela vai cair depressa!

Os esqueletos das criaturas que estão a bastante tempo mortas é uma indicação que você está indo em direção ao coração de Sanctuary of Linga. Esteja certo de manter o HP e o MP de seu grupo sempre cheios.

Boss Data: Visseyer (3)
10,000 HP
100 MP
Ponto Forte: Void
Pontos Fracos: Light e Thunder

Não somente estas criaturas são parecidas com lesmas gigantes, os seus métodos de ataque podem deixa-lo totalmente sozinho e rapidamente feito. Visseyers não só atacam envenenando os seus inimigos, mas também podendo ingeri-lo. Fique muito perto de um deles e você irá acabar sendo tragado completamente!

O números de Visseyers é que deixam as coisas um pouco mais dificultosas para você dividir o seu grupo e atacar, assim sua melhor saída é ir acertar o Visseyer que os outros personagens estão atacando e tentar derrotar os inimigos um a um por vez. Se acontecer de você ter qualquer quantidade de Fairy Glass, use-os pois isto pode lhe ajudar a permitir a seu grupo fazer um número ilimitado de Killer Moves ou de Heraldry Spells sem reduzir o seu MP (mas por pouco tempo).

Conseguindo pegar qualquer uma das herbs raras e devolvendo elas então para Bowman você conseguirá adquirir a sua audiência com Keith.

Depois que você retorna para à Cidade de Linga para apresentar a Bowman com um dos herbs especiais, e então ele caminhará com você para a casa de Keith Klauser e adquire a atenção do professor de um modo bastante distinto.

Depois de passar a noite na casa de Bowman, o grupo decide retornar a Lacour Hope para obter um barco do rei e viajar o continente de El.

HOFMANN RUINS

As sobras de uma civilização que há muito está morta, o sistema de túneis em baixo desta grande e imponente estrutura, segura as chaves para os vários mistérios do passado.

Lista de monstros em Hoffmann Ruins:-
Kitty (60 HP / 0 MP)
Pontos Fortes: Earth, Fire, Water, Wind, Thunder, Star, Vaccum, Light e finalmente Dark

Giantbow (600 HP / 0 MP)
Ponto Fraco: Wind

Salamander (5,000 HP / 0 MP)
Pontos Fortes: Fire, Thunder e Void
Ponto Fraco: Water

Blackslime (3,600 HP / 0 MP)
Ponto Fraco: Light

Guarder (200 HP / 0 MP)
Pontos Fortes: Fire, Water, Wind e Thunder

Itens para se pegar:-
1-up Pudding
Angel hair
Aquaberry
Blackberry
Cure Paralysis
Cure Stone
Diamond
Gold
Green Beryl
Hexagram Card
Holy Mist
Hyperball
Light Box
Orichalcum
Paralysis Check
Recoil Bracelet
"Spring"
Spring Water
Zephir Earring

ESTRATÉGIA

Quando você retorna para Lacour, o guarda que está parado à entrada da cidade inquire se você veio para ficar no refúgio dentro da cidade. Confuso, o grupo será informado de que os monstros estão assolando El e neste mesmo momento estão avançando para Lacour.

Depois de entrar no castelo e se registrar, fale com Gangee e ele lhe dará uma Plate Mail.

O estado dos afazeres aqui parecem estar bem desertos, e o rei não será achado em nenhuma parte! Andando no castelo inteiro, você irá tropeçar escada abaixo em meio a uma conversação no laboratório. Um passo em falso causa um som que faz um guarda que esteva vindo nesta direção pega-lo e descer com você.

Quando você tenta explicar a sua presença, a mãe de Leon, Florice, reconhece Claude do Tournament of Arms. Explicando que você está a procura de um navio para você

poder ir até o continente de El para continuar sua investigação sobre o Sorcery Globe, e então você acaba acompanhando Leon para Hoffmann Ruins já que todos os soldados foram enviados para Front Line.

Certo antes de partir para Hilton, Leon dá o Link Combo para Bowman (se ele estiver em seu grupo) ou para Claude. Este item lhe permite roubar movimentos de seu companheiro e uni-lo a você como se fosse seu durante batalhas.

Leon tenta impressionar Rena com a sua habilidade para entrar nas ruínas.

Uma vez você alcança as ruínas, Leon (depois de ter um pouco de dificuldade) consegue abrir a porta para permitir-lhe a entrada. Depois de pegar os itens nos baús das pequenas câmaras, faça seu caminho descendo a passagem da direita, para o elevador.

Se lembre de salvar seu progresso não muito! Por que caso todos os seus personagens tombarem diante dos inimigos de dentro das ruínas você terá que rejogar de seu último Save Point.

Descendo as minas, você terá que andar por uma série de túneis que se interligam e ao redor da construção que acerca as recentes escavações.

As cargas de pólvora explosiva atrás das paredes que permaneceram estão todas preparadas e pronto para explodir. Detonando essas cargas de explosivos uma enorme explosão irá acontecer (não diga), e você será pego por essa explosão! Se você sobreviver a explosão, você poderá descobrir a algo nisso que vale a pena.

Os carros da mina ainda correm dentro das ruínas. Tome cuidado quando estiver em uma batalha para que os seus personagens não permaneçam em uma posição onde eles podem ser golpeados quando carros vai ou vem.

Chegando ao lugar onde a Energy Stone é localizada, Leon corre a frente para clamar o seu prêmio. O grupo nota tarde demais que um demônio está descendo por este pequeno cientista.

Boss Data: Harfainx (2)
36,700 HP
100 MP
Pontos Fortes: Fire, Wind, Star, Vaccum e Void
Pontos Fracos: Thunder, Light e Dark

Se não bastasse estas criaturas serem tão difíceis, e eles ainda também possuem a habilidade de sumir do plano material. Quando eles nesta forma (aparecendo como umas silhuetas delineada) você não será capaz atacá-lo fisicamente. Também, ao contrário de muitos dos Chefes contra quem você batalhou até agora, estas bestas são resistentes a muitas formas de ataques baseados em elementais.

Fazendo o que ela faz melhor, Rena mantém os seus companheiro saudáveis na batalha!

Não importa com qual personagem que você esteja jogando, tente dobrar a sua tática de jogo contra cada uma destas bestas na esperança de pega-las em uma espécie de "volley" entre dois de seus personagens para infligir numerosos ataques antes das criaturas recupere os sentidos.

Se você está jogando com Rena, esteja certo de manter um olho no HP e MP de todo mundo e os manter plenamente curados e com MP cheio com a magia Cure All e o item Blackberry. Embora os personagens controlados pelo computador podem usar os itens, a maior parte do tempo eles não vão faze-lo, forçando-o a encher seus HP perdidos e MP.

EU VOU FINALMENTE ENCONTRAR ERNEST?

Depois de com sucesso recuperar a Energy Stone de Hofmann Ruins, Opera vê algo à esquerda fora da entrada e sai em uma perseguição contra a coisa. Seguindo ela, você descobre que é Ernest que se levanta entre as ruínas com algo estranho em seus olhos.

Quando Ernest se movimenta em direção a Opera, ela o adverte a ficar para atrás. Quando ele não atende a sua advertência, Opera abre fogo e lhe envia ao chão.

Correndo por este lado, Opera se cai presa do verdadeiro mal que está possuindo Ernest.

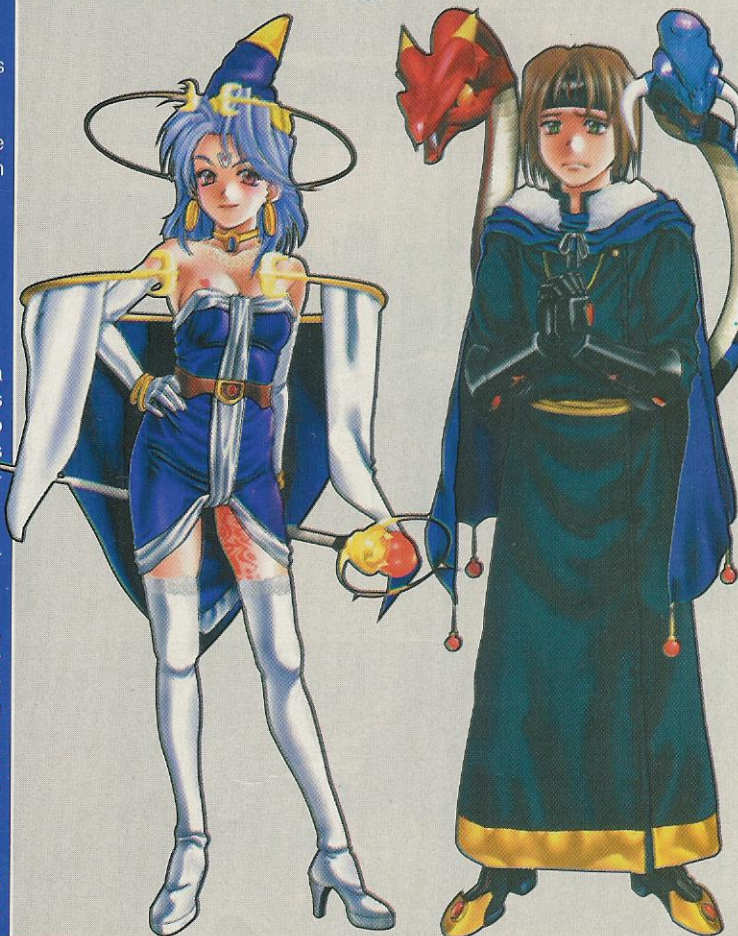
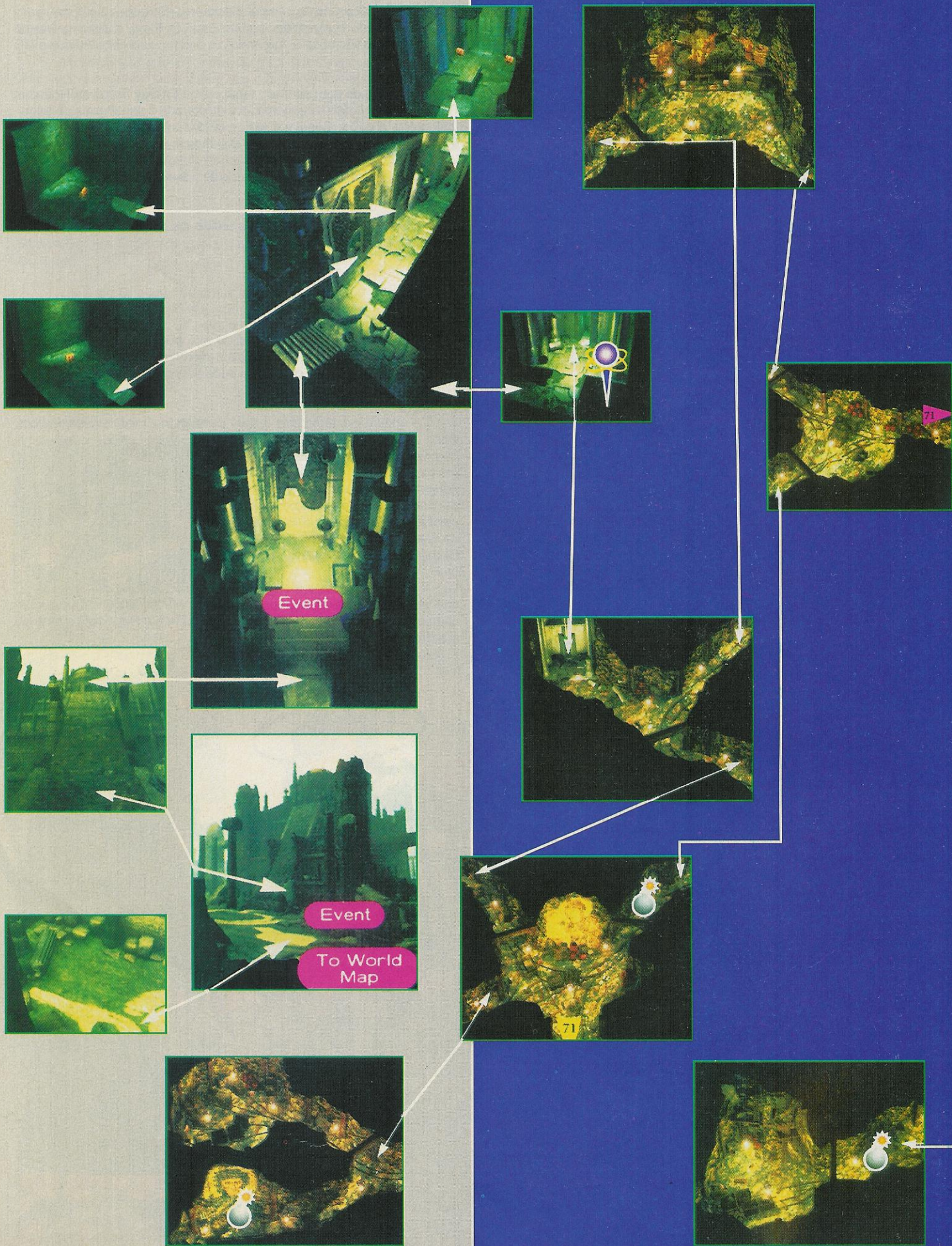
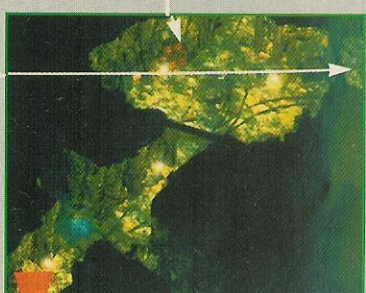
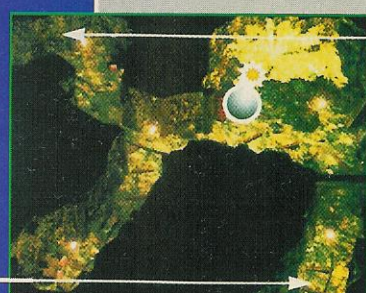
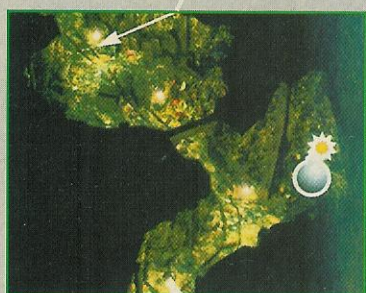
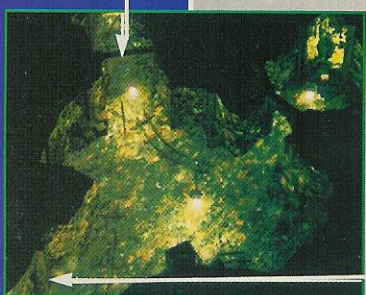
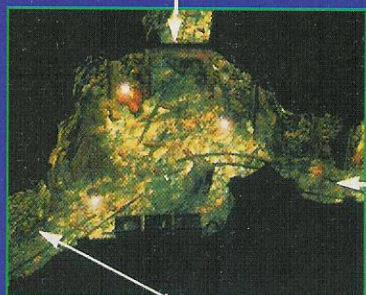
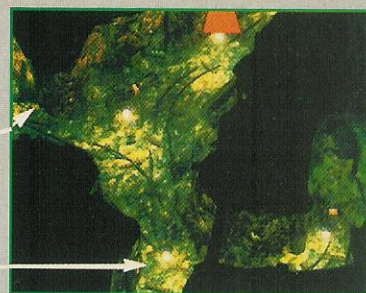
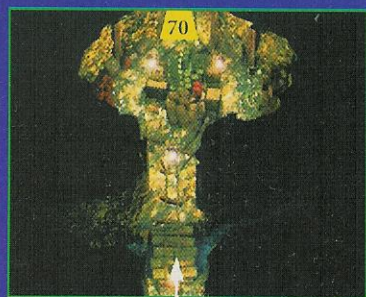
Boss Data: Ghost
8,200 HP
100 MP
Ponto Fraco: Light

O Ghost que possui Ernest de fato busca um lugar para parar depois do massacre da batalha que anteriormente você teve com Harfainx. Como Harfainx, esta criatura só pode ser atacada quando ela estiver visível.

Após o demônio que estava possuindo Ernest ter ido embora, Rena se adianta e se apressa para curar os danos que Ernest tem por causa da arma de Opera. Depois que palavras de encorajamento são dadas, ambos os dois ofertam os seus serviços para acompanhar a tarefa de descobrir os mistérios por trás do Sorcery Globe, e a aventura continua.

Seu grupo volta à praia, e o soldado leva vocês de volta para o navio. Velejando de volta para Lacour, o grupo corre até o castelo para que a Lacour Hope seja concluída e a invasão de monstros derrotada.

Event
Event
To World Map
71
71

70
Boss
70
Event

LACOUR FRONT LINE

Itens para se comprar em Lacour Front Line

General Store (Lacour Store):-

Item	Preço
Wallon Sword	3,900 FOL
Gusguine	4,500 FOL
Bagh Nakh	1,400 FOL
Hard Whip	3,000 FOL
Aquaberry	105 FOL
Blackberry	200 FOL
Blueberry	60 FOL
Spectacles	8 FOL
Ressurection Bottle	3,800 FOL
Pet Food	10 FOL
Crystal	500 FOL
Green Beryl	500 FOL
Saphire	800 FOL
Ruby	400 FOL

Weapons Shop (Arsenal):-

Item	Preço
Long Edge	12,000 FOL
Crest Rod	1,200 FOL
Plate Helm	7,000 FOL
Brigandine	3,500 FOL
Knight's Shield	1,000 FOL
Buckler	650 FOL
Silver Greaves	5,200 FOL
Plate Mail	13,400 FOL
Fine Shield	3,800 FOL
Ressurection Bottle	3,600 FOL

Lista de monstros de Lacour Front Line:-

Stonestatue (2,200 HP / 0 MP)
Ponto Forte: Darkness
Ponto Fraco: Light

O caminho que conduz ao norte de Hilton levará das montanhas para o local onde está o posto do exército de Lacour contra as forças demoníacas vindas de El.

Em Front Lines

Quando você volta de Hoffmann Ruins e apresenta a Energy Stone para o rei de Lacour, ele o envia ao Lacour Front Line na outra ponta do continente e lhe pede para que ajude o exército daqui.

O rei pergunta se você pode ajuda-lo.

Você tem que realizar qualquer Private Actions restante antes que você entre nas localidades de Lacour Front Line. Uma vez que certos eventos aconteçam, não lhe será permitido deixar o solo de Lacour Front Line.

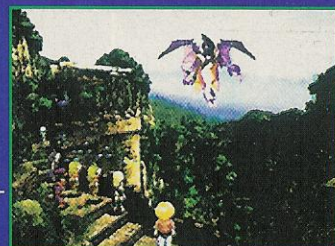
Sua primeira responsabilidade ao entrar no autoposto é informar o escritório do General Commander. A primeira pessoa que você nota ao entrar no escritório é Dias Flac. Depois que o General Commander terminar as suas específicas instruções, Claude e Rena voltam para o corredor e começam a falar sobre dias. Dias interrompe e a conversação, que termina com Rena que apressa para ir falar com ele.

Se você estiver jogando com Rena esta é a sua oportunidade para recrutar Dias em seu grupo. Se você está jogando com Claude, ande escada abaixo para inspecionar e se encontrar com Dias que lhe pede para que olhe Rena para ele. Quando você se encontrar com Rena, ela lhe falará por que Dias partiu para Arlia Village.

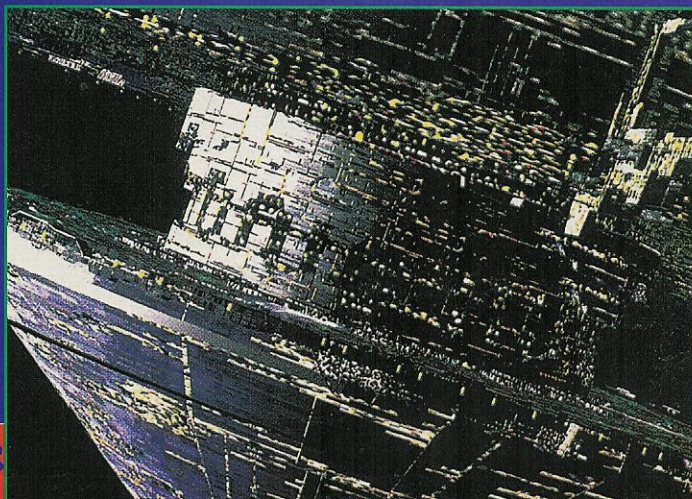
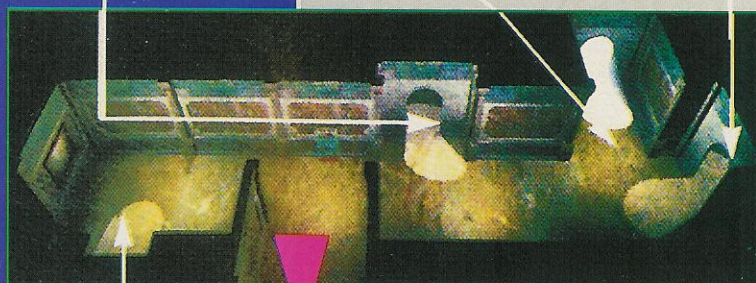
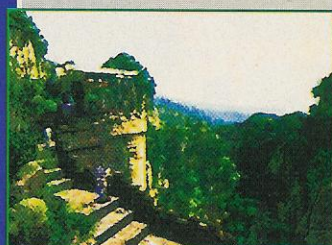
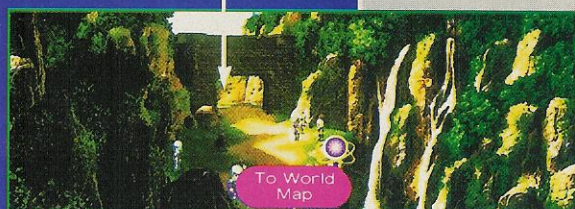
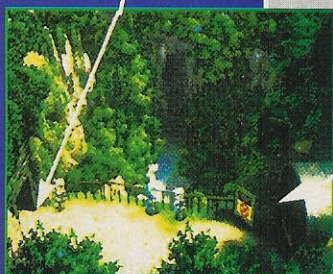
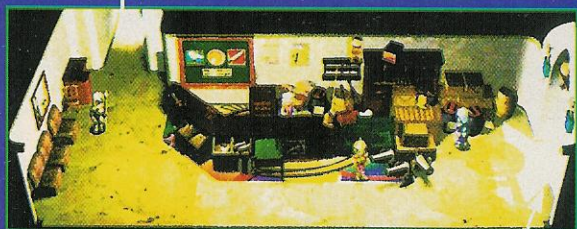
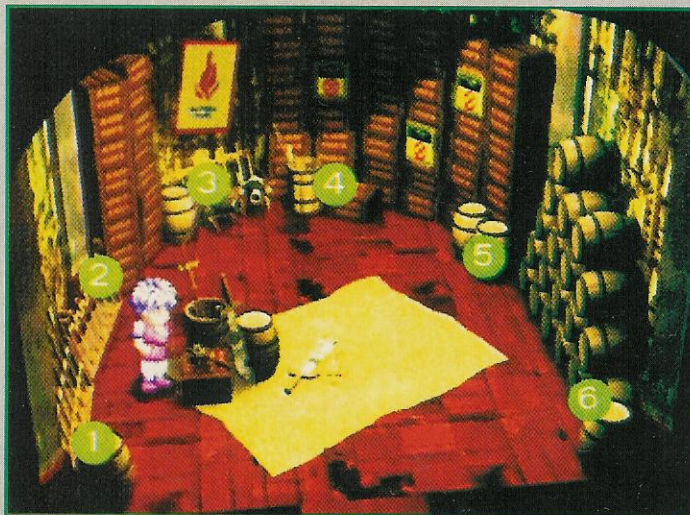
Duas diferentes perspectivas.

O próximo dia, o autoposto é invadido por um demônio chamado Shin Canela que logo você decide assumir a posição. Você pode ativar este evento falando com as pessoas no andar mais baixo chão de Front Line, e se preparar para subir os degraus. Esteja avisado esta não é uma batalha, você poderá ganhá-la no tradicional sentido da palavra (que você verá depressa quando você infligir zero de dano em Shin), mas o seu grupo é necessário. Só uma pessoa precisa estar vivo na batalha para você "ganhar".

Shin ataca!

Vários dias depois, ainda não chegou e a previsão está parecendo estar mais distante. Vague ao redor da base falando com todo mundo que você encontrar e esteja certo de se curar no Field Hospital antes de terminar. Isto ativa a próxima sessão de batalha. Desta vez, o grupo do exército inimigo olha como se desta vez eles não serão derrotados, até Leon aparece com o Lacour Hope. Todo o mundo assiste com temor como a horda inteira é destruída.

Novas noticias vem até Claude no Field Hospital

Com o poder de Lacour Hope comprovado, a decisão para invadir El é feita. É perguntado a você se você quer ir junto com o primeiro dos navios e que vai estar com Leon e sua família, e o Lacour Hope. Porém, antes que você alcance El, outra batalha começa. Desta vez, Shin e os seus "camaradas" dele podem se proteger do tiro de Lacour Hopes.

Com as Stonestatues derrotadas, Shin desce para um segundo ataque. Uma vez mais você não poderá ganhar esta batalha (isso já está começando a ficar chato). Deixe seu grupo ser "destruído" por Shin. Ele o então o lançará para fora do navio ao mar antes de destruir o próprio navio. Comida para tubarão?

To World
Map

ELURIA COLONY

Lista de Armas/Armaduras encontradas em Arsenal:-
1- Veil Piecer, Fine Shield
2- Shield Sword
3- Metal Fangs, Silver robes x 2
4- Giant Fist, Silver Greaves x 2
5- Rune Cap
6- Plate Mail x 2

NAUFRÁGIO!

Depois de ser lançado para fora do navio juntos, os membros de seu grupo acabam sendo separados. Claude vai andar na praia pois está só, mas ao longe ele ouve uma voz muito fraca. Explorando a praia, ele acha Leon que está assustado, e você percebe que é por ele estar só. Do outro lado, Rena anda por uma orla com o resto do grupo.

Mas onde está todo mundo?

Independente de qual personagem você esteja jogando, siga para o pequeno autoposto no meio da parte arborizada perto da praia. Eluria Colony é onde serão reunidos todos os membros de seu grupo antes de eles irem para a sua próxima aventura. Se você está jogando com Claude, aqui é onde você poderá recrutar o pequeno mágico, Leon.

Rena corre para abraçar Claude.

Depois de discutir a atual situação com o líder da colônia, Claude e o grupo se oferecem para ir e investigar Eluria um pouco mais de perto e eliminar a ameaça para o continente. O líder oferece o uso das armas e equipamentos em seu arsenal para a missão.

Procure as prateleiras de equipamento e na de armas para armas e armaduras grátis.

Explore completamente a parede do arsenal e compre qualquer item que você poderá precisar mais à frente para a batalha longa que irá vir. Antes que você deixe o local, o balconista lhe dará um ID Card que ele achou enquanto estava escapando de Eluria. Isto poderá ser útil ainda.

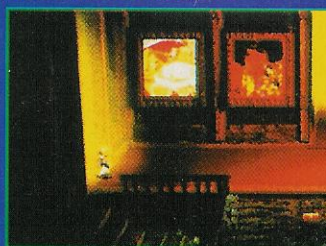
Eluria Colony é o posto final de humanidade no continente de El. Sobreviventes dos horrores do Sorcery Globe, o povo da cidade estão esperando forças de Lacour e Cross para salvá-los então.

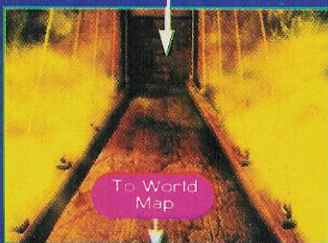
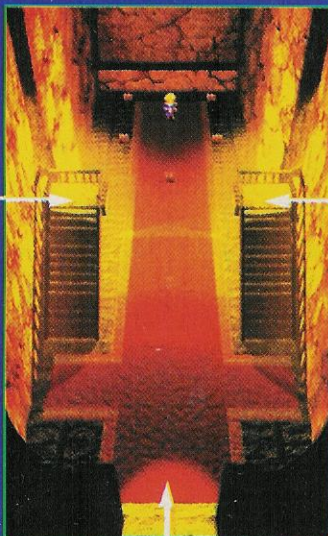
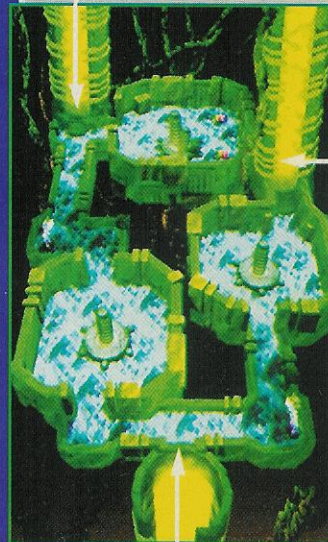
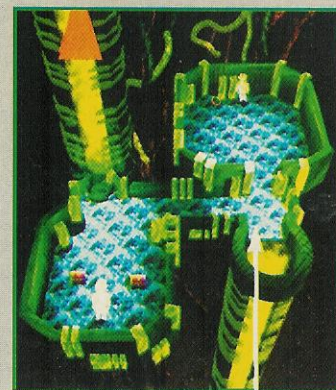
Lista de lugares para se visitar:-
1- Weapons Shop
2- Elder's House

Guia de itens vendidos:-

Item	Preço
Aquaberry	105 FOL
Blackberry	200 FOL
Blueberry	60 FOL
Spectacles	8 FOL
Ressurection Bottle	3,600 FOL
Cure Paralysis	180 FOL
Cure Stone	450 FOL
Pet Food	10 FOL
Seafood	500 FOL
Fruit	80 FOL
Grain	145 FOL
Meat	300 FOL
Vegetables	30 FOL
Egg/Diary Products	10 FOL

ELURIA TOWER

Itens para se pegar:-

Aquaberry
Celestier Guard x 2
Crystal
Cure Paralysis
Cure Stone
Fresh Syrup
Gale Earring
Giant Fist
Holy Mist
Meteor Ring
Murasame Sword
Musical Softwere
Sapphire
Splinter
Spring Water
Star Ruby
Steel Helm
Stone Check
Trickster Armband
Ultra Punch
X Box
?GUARD (Core Plate)

Lista de mostros de Eluria Tower:-
Eldermagius (800 HP / 50 MP)

Pontos Fortes: Fire, Wind, Thunder e Star

Darthwidow (6,700 HP / 0 MP)
Ponto Fraco: Fire

Defender (800 HP / 0 MP)
Ponto Fraco: Fire

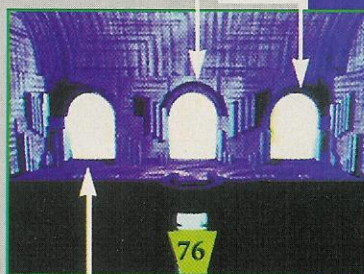
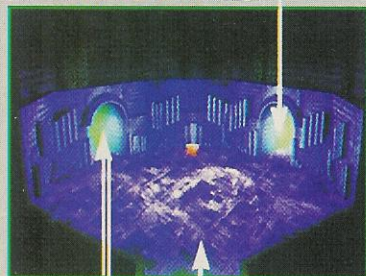
Coldlizard (13,000 HP / 0 MP)
Pontos Fortes: Water e Thunder
Ponto Fraco: Fire

Timekeeper (3,500 HP / 0 MP)
Pontos Fracos: Fire e Thunder

A primeira coisa que você notará ao entrar em Eluria Tower é o dramático aumento das batalhas aleatórias. Não só os monstros aqui difíceis, mas você estará se encontrando com eles a todo passo!

Os pluzle na dungeon exige que você leia as inscrições em todas as estátuas na torre. Esteja Certo de marcar código inscrito em cada uma, porque você precisará deles todos mais adiante. A alternativa requer ir para todos os lados mais tarde.

As inscrições podem parecer bem estranhas e sem sentido agora, mas depois logo a frente na aventura eles serão muito úteis.

Começando com o segundo andar, todos os andares são conectados por tubos de transporte. Ativar um, somente pise dentro de um dos tubos iluminados amarelo-verdes e um fluxo de ar o levará para cima ou te puxará para baixo.

Em cada parte do mapa, você achará uma ou duas estátuas. No andar onde há duas ou mais, está o código marcado em cada estátua. Os códigos representam as letras (e a localização da letra) do password que você precisará introduzir na Statue of the Priest. O código 3-O indica que a terceira letra da palavra é a letra O. Quando você colocar o password corretamente, a Statue of the Priest emitirá outro Card Key para você.

Soletre a password com uma letra por vez.

Use o Card Key na barricada.

O Card Key é usado para abrir a barricada que conduz ao próximo segmento da Torre. Entrando no quarto vazio defronte a seta do teleporter causará o evento interessante que irá acontecer. Claude regressa de repente teleportado na Calnus onde ele aprende algumas notícias perturbadoras demais. Ele engana o seu pai, fazendo-o deixar dizer adeus aos seus amigos e rematerializar antes que os outros sintam sua falta. Ele então em desacordo ele usa seu comunicador, e o seu grupo corre para o teleporter.

Uma vez uma cidade, agora tudo aquilo que resta de Eluria é a Eluria Tower. As portas estão fechadas e você precisa de um ID Card para entrar. Este é o centro do poder dos invasores, assim entre com precaução.

Usar a skill Pickpocket na Calnus é muito bom! O guarda tem à direita da porta tem uma agradável Battle Suit.

No próximo andar, depois do Save Point, você se encontrará novamente com Shin. O derrote e continue seguindo seu caminho para a Torre para onde o Sorcery Globe o espera. Vocês acharão item que está bem guardado, porém, por um grupo de homem estranho que você reconhece o pendente de Rena. Quando ela cura Claude, eles identificam um Nedian. Eles também reconhecem as outras raças em seu grupo. Antes que você possa perceber o que eles são e o que eles querem, um deles ataque você.

Boss Data: Shin

21,000 HP
200 MP
Pontos Fortes: Todos

Esta é a primeira (e última) vez que você enfrentará Shin em uma real batalha. Ao contrário dos encontros anteriores nos quais você não pôde nem mesmo arranhá-lo, esta aqui é uma batalha até o fim! Esta também será a batalha mais difícil lutada até aqui.

Shin solta Foehn.

Claude pega uma das duas Stonestatues.

Você não deverá ter nenhum problema em despachar a duas Stonestatues que acompanham Shin assim dessa forma você se concentra em seu objetivo principal, Shin. E embora a maioria de seus ataques são físicos, ele ainda usa o Heraldry Spells que ele possui. A diferença desta vez é que os ataques que uma vez tiravam metade ou mais de seu HP agora tem uma quantia mais normal de dano.

Boss Data: Berle

100,000 HP
100 MP
Pontos Fortes: Todos

Uma vez mais, seu objetivo é sobreviver durante um minuto. Fazendo isto será extremamente difícil porque Berle ficará se protegendo em uma proteção invulnerável pela maioria do tempo da batalha e infligirá 1,500+ HP de dano por dano de espada. Mantenha seus personagens curados e não se esqueça de usar um Ressurection Bottle quando você precisar. Berle não pode ficar muito tempo porque o tempo para a colisão entre Expel e Nede está rapidamente se aproximando.

Berle é um oponente extremamente forte.

Quem é o Ten Wise Men? Descubra no próximo Disco.

GAME SHARK

Enable Code (deve ser ativado)

Código	
Todas as linhas devem ficar nesta seqüência!!	C1000000 0000
	D0061CA4 0010
	80061CAC 0004
	D0061CA4 0010
	80061CAE AC62
	D0061CA4 0010
	80061CB0 0001
	D0061CA4 0010
	80061CB2 2442
	D0061CA4 0010
	80061CB4 000C
	D0061CA4 0010
	80061CB6 AC62
	D0061CA4 0010
	80061CB8 0001
	D0061CA4 0010
	80061CBA 2442
	D0061CA4 0010
	80061CBC 0008
	D0061CA4 0010
	80061CBE AC62
	D0061CA4 0010
	80061CC0 0009
	D0061CA4 0010
	80061CC2 1000
	D0061CA4 0010
	80061CC4 0010
	D0061CA4 0010
	80061CC6 AC60

Códigos para a 1ª posição

Código	
Modificador de Experience	8009A9D0 ????
Max Level após 1ª batalha	8009A9D0 C9FF
	8009A9D2 3B9A
Max HP	8009A9D4 270F
HP infinito	8009A9DC 270F
Max MP	8009A9E0 270F
MP infinito	8009A9E4 270F
Level 99	3009A9E8 0063
Max STR	8009A9EA 270F
Max CON	8009A9F0 270F
Max AGL	8009A9F6 270F
Max DEX	8009A9FC 270F
Max INT	8009AA02 270F
Max GUTS	3009AA08 00FF
Max LUK	8009B908 00FF
Max STM	8009B90E 270F
Modificador de arma	8009B914 ????
Modificador de Armor	8009B916 ????
Modificador de Shield	8009B918 ????
Modificador de Helmet	8009B91A ????
Modificador de Greaves	8009B91C ????
Modificador de Accessory1	8009B91E ????
Modificador de Accessory2	8009B920 ????

Códigos para habilitar Max Skill Level

Código	
Sketching	3009B965 000A
Musical Notation	3009B966 000A
Music Instruments	3009B967 000A
Tool Knowledge	3009B968 000A
Mineralogy	3009B069 000A
Herbal Medicine	3009B96A 000A
Craft	3009B96B 000A
Esthetic Sense	3009B96C 000A
Writing	3009B96D 000A
Effort	3009B96E 000A
Perseverance	3009B96F 000A
Patience	3009B970 000A
Danger Sense	3009B971 000A
Biology	3009B972 000A
Mental Science	3009973B 000A
Kitchen Knife	3009B974 000A
Recipe	3009B975 000A
Good Eye	3009B976 000A
Whistling	3009B977 000A
Animal Training	3009B978 000A
Metal Casting	3009B979 000A
Scientific Ability	3009B97A 000A
Fairyology	3009B97B 000A
Radar	3009B97C 000A
Piety	3009B97D 000A
Playfulness	3009B97E 000A
Functionality	3009B97F 000A
Courage	3009B980 000A
Poker Face	3009B981 000A
Copying	3009B982 000A
Mech Knowledge	3009B983 000A
Mech Operation	3009B984 000A
Below the Belt	3009B985 000A
Strong Blow	3009B986 000A
Flip	3009B987 000A
Counterattack	3009B988 000A
Feint	3009B989 000A
Mental Training	3009B98A 000A
Motormouth	3009B98B 000A
Body Control	3009B98C 000A
Spirit Force	3009B98D 000A
Parry	3009B98E 000A
Cancel	3009B98F 000A
Gale	3009B990 000A
Provocation	3009B991 000A
Float	3009B992 000A
Max SP	8009B922 03E7
Modificador de Max Talent	8009B928 ????
Modificador de 'Killer' Moves	8009B9D4 00??

Dígitos para o código modificador de Max Talent

01FF - Non-Magic Users
03FF - Magic Users

Códigos para a 2ª posição

Código	
Modificador de Experience	8009AA30 ????
Max Level após 1ª batalha	8009AA30 C9FF
	8009AA32 3B9A
Max HP	8009AA34 270F
HP infinito	8009AA3C 270F
Max MP	8009AA40 270F
MP infinito	8009AA44 270F
Level 99	3009AA48 0063
Max STR	8009AA4A 270F
Max CON	8009AA50 270F
Max AGL	8009AA56 270F
Max DEX	8009AA5C 270F
Max INT	8009AA62 270F
Max GUTS	3009AA68 00FF
Max LUK	8009B9D8 00FF
Max STM	8009B9DE 270F
Modificador de arma	8009B9E4 ????
Modificador de Armor	8009B9E6 ????
Modificador de Shield	8009B9E8 ????
Modificador de Helmet	8009B9EA ????
Modificador de Greaves	8009B9EC ????
Modificador de Accessory1	8009B9EE ????
Modificador de Accessory2	8009B9F0 ????

Códigos para habilitar Max Skill Level

Código	
Sketching	3009BA35 000A
Musical Notation	3009BA36 000A
Music Instruments	3009BA37 000A
Tool Knowledge	3009BA38 000A
Mineralogy	3009BA39 000A
Herbal Medicine	3009BA3A 000A

Craft ---- 3009BA3B 000A
Esthetic Sense ---- 3009BA3C 000A
Writing ---- 3009BA3D 000A
Effort ---- 3009BA3E 000A
Perseverance ---- 3009BA3F 000A
Patience ---- 3009BA40 000A
Danger Sense ---- 3009BA41 000A
Biology ---- 3009BA42 000A
Mental Science ---- 3009BA43 000A
Kitchen Knife ---- 3009BA44 000A
Recipe ---- 3009BA45 000A
Good Eye ---- 3009BA46 000A
Whistling ---- 3009BA47 000A
Animal Training ---- 3009BA48 000A
Metal Casting ---- 3009BA49 000A
Scientific Ability ---- 3009BA4A 000A
Fairyology ---- 3009BA4B 000A
Radar ---- 3009BA4C 000A
Piety ---- 3009BA4D 000A
Playfulness ---- 3009BA4E 000A
Functionality ---- 3009BA4F 000A
Courage ---- 3009BA50 000A
Poker Face ---- 3009BA51 000A
Copying ---- 3009BA52 000A
Mech Knowledge ---- 3009BA53 000A
Mech Operation ---- 3009BA54 000A
Below the Belt ---- 3009BA55 000A
Strong Blow ---- 3009BA56 000A
Flip ---- 3009BA57 000A
Counterattack ---- 3009BA58 000A
Feint ---- 3009BA59 000A
Mental Training ---- 3009BA5A 000A
Motormouth ---- 3009BA5B 000A
Body Control ---- 3009BA5C 000A
Spirit Force ---- 3009BA5D 000A
Parry ---- 3009BA5E 000A
Cancel ---- 3009BA5F 000A
Gale ---- 3009BA60 000A
Provocation ---- 3009BA61 000A
Float ---- 3009BA62 000A
Max SP ---- 8009B9F2 03E7
Modificador de Max Talent ---- 8009B9F8 ????
Modificador de 'Killer' Moves ---- 8009BAA4 00??

Dígitos para o código modificador de Max Talent

01FF - Non-Magic Users
03FF - Magic Users

Códigos para a 3ª posição

Modificador de Experience ---- 8009AA90 ????
Max Level após a 1ª batalha ---- 8009AA90 C9FF
---- 8009AA92 3B9A
Max HP ---- 8009AA94 270F
HP infinito ---- 8009AA9C 270F
Max MP ---- 8009AAA0 270F
MP infinito ---- 8009AAA4 270F
Level 99 ---- 3009AAA8 0063
Max STR ---- 8009AAAA 270F
Max CON ---- 8009AAB0 270F
Max AGL ---- 8009AAB6 270F
Max DEX ---- 8009AABC 270F
Max INT ---- 8009AAC2 270F
Max GUTS ---- 3009AAC8 00FF
Max LUK ---- 8009BAA8 00FF
Max STM ---- 8009BAAE 270F
Modificador de arma ---- 8009BAB4 ????
Modificador de Armor ---- 8009BAB6 ????
Modificador de Shield ---- 8009BAB8 ????
Modificador de Helmet ---- 8009BABA ????
Modificador de Greaves ---- 8009BABC ????
Modificador de Accessory1 ---- 8009BABE ????
Modificador de Accessory2 ---- 8009BAC0 ????

Códigos para habilitar Max Skill Level

Sketching ---- 3009BB05 000A
Musical Notation ---- 3009BB06 000A
Music Instruments ---- 3009BB07 000A
Tool Knowledge ---- 3009BB08 000A
Mineralogy ---- 3009BB09 000A
Herbal Medicine ---- 3009BB0A 000A
Craft ---- 3009BB0B 000A
Esthetic Sense ---- 3009BB0C 000A
Writing ---- 3009BB0D 000A
Effort ---- 3009BB0E 000A
Perseverance ---- 3009BB0F 000A
Patience ---- 3009BB10 000A
Danger Sense ---- 3009BB11 000A
Biology ---- 3009BB12 000A
Mental Science ---- 3009BB13 000A
Kitchen Knife ---- 3009BB14 000A
Recipe ---- 3009BB15 000A
Good Eye ---- 3009BB16 000A
Whistling ---- 3009BB17 000A
Animal Training ---- 3009BB18 000A
Metal Casting ---- 3009BB19 000A
Scientific Ability ---- 3009BB1A 000A
Fairyology ---- 3009BB1B 000A
Radar ---- 3009BB1C 000A
Piety ---- 3009BB1D 000A
Playfulness ---- 3009BB1E 000A
Functionality ---- 3009BB1F 000A
Courage ---- 3009BB20 000A
Poker Face ---- 3009BB21 000A
Copying ---- 3009BB22 000A
Mech Knowledge ---- 3009BB23 000A
Mech Operation ---- 3009BB24 000A
Below the Belt ---- 3009BB25 000A
Strong Blow ---- 3009BB26 000A
Flip ---- 3009BB27 000A
Counterattack ---- 3009BB28 000A
Feint ---- 3009BB29 000A
Mental Training ---- 3009BB2A 000A
Motormouth ---- 3009BB2B 000A
Body Control ---- 3009BB2C 000A
Spirit Force ---- 3009BB2D 000A
Parry ---- 3009BB2E 000A
Cancel ---- 3009BB2F 000A
Gale ---- 3009BB30 000A
Provocation ---- 3009BB31 000A
Float ---- 3009BB32 000A
Max SP ---- 8009BAC2 03E7
Modificador de Max Talent ---- 8009BAC8 ????
Modificador de 'Killer' Moves ---- 8009BB74 00??

Dígitos para o código modificador de Max Talent

01FF - Non-Magic Users
03FF - Magic Users

Códigos para a 4ª posição

Modificador de Experience ---- 8009AAF0 ????
Max Level após a 1ª batalha ---- 8009AAF0 C9FF
---- 8009AAF2 3B9A
Max HP ---- 8009AAF4 270F
HP infinito ---- 8009AAFC 270F
Max MP ---- 8009AB00 270F
MP infinito ---- 8009AB04 270F
Level 99 ---- 3009AB08 0063
Max STR ---- 8009AB0A 270F
Max CON ---- 8009AB10 270F
Max AGL ---- 8009AB16 270F
Max DEX ---- 8009AB1C 270F
Max INT ---- 8009AB22 270F
Max GUTS ---- 3009AB28 00FF
Max LUK ---- 8009BB78 00FF
Max STM ---- 8009BB7E 270F
Modificador de arma ---- 8009BB84 ????
Modificador de Armor ---- 8009BB86 ????
Modificador de Shield ---- 8009BB88 ????
Modificador de Helmet ---- 8009BB8A ????
Modificador de Greaves ---- 8009BB8C ????
Modificador de Accessory1 ---- 8009BB8E ????
Modificador de Accessory2 ---- 8009BB90 ????

Códigos para habilitar Max Skill Level

Código	Valor
Sketching	3009BBD5 000A
Musical Notation	3009BBD6 000A
Music Instruments	3009BBD7 000A
Tool Knowledge	3009BBD8 000A
Mineralogy	3009BBD9 000A
Herbal Medicine	3009BBDA 000A
Craft	3009BBDB 000A
Esthetic Sense	3009BBDC 000A
Writing	3009BBDD 000A
Effort	3009BBDE 000A
Perseverance	3009BBDF 000A
Patience	3009BBE0 000A
Danger Sense	3009BBE1 000A
Biology	3009BBE2 000A
Mental Science	3009BBE3 000A
Kitchen Knife	3009BBE4 000A
Recipe	3009BBE5 000A
Good Eye	3009BBE6 000A
Whistling	3009BBE7 000A
Animal Training	3009BBE8 000A
Metal Casting	3009BBE9 000A
Scientific Ability	3009BBEA 000A
Fairyology	3009BBEB 000A
Radar	3009BBEC 000A
Piety	3009BBED 000A
Playfulness	3009BBEE 000A
Functionality	3009BBEF 000A
Courage	3009BBF0 000A
Poker Face	3009BBF1 000A
Copying	3009BBF2 000A
Mech Knowledge	3009BBF3 000A
Mech Operation	3009BBF4 000A
Below the Belt	3009BBF5 000A
Strong Blow	3009BBF6 000A
Flip	3009BBF7 000A
Counterattack	3009BBF8 000A
Feint	3009BBF9 000A
Mental Training	3009BBFA 000A
Motormouth	3009BBFB 000A
Body Control	3009BBFC 000A
Spirit Force	3009BBFD 000A
Parry	3009BBFE 000A
Cancel	3009BBFF 000A
Gale	3009BC00 000A
Provocation	3009BC01 000A
Float	3009BC02 000A
Max SP	8009BB92 03E7
Modificador de Max Talent	8009BB98 ????
Modificador de 'Killer' Moves	8009BC44 00??

Dígitos para o código modificador de Max Talent

01FF - Non-Magic Users
03FF - Magic Users

Códigos para a 5ª posição

Código	Valor
Modificador de Experience	8009AB50 ????
Max Level após a 1ª batalha	8009AB50 C9FF
	8009AB52 3B9A
Max HP	8009AB54 270F
HP infinito	8009AB5C 270F
Max MP	8009AB60 270F
MP infinito	8009AB64 270F
Level 99	3009AB68 0063
Max STR	8009AB6A 270F
Max CON	8009AB70 270F
Max AGL	8009AB76 270F
Max DEX	8009AB7C 270F
Max INT	8009AB82 270F
Max GUTS	3009AB88 00FF
Max LUK	8009BC48 00FF
Max STM	8009BC4E 270F
Modificador de arma	8009BC54 ????
Modificador de Armor	8009BC56 ????
Modificador de Shield	8009BC58 ????
Modificador de Helmet	8009BC5A ????
Modificador de Greaves	8009BC5C ????
Modificador de Accessory1	8009BC5E ????
Modificador de Accessory2	8009BC60 ????

Códigos para habilitar Max Skill Level

Código	Valor
Sketching	3009BCA5 000A
Musical Notation	3009BCA6 000A
Music Instruments	3009BCA7 000A
Tool Knowledge	3009BCA8 000A
Mineralogy	3009BCA9 000A
Herbal Medicine	3009BCAA 000A
Craft	3009BCAB 000A
Esthetic Sense	3009BCAC 000A
Writing	3009BCAD 000A
Effort	3009BCAE 000A
Perseverance	3009BCAF 000A
Patience	3009BCB0 000A
Danger Sense	3009BCB1 000A
Biology	3009BCB2 000A
Mental Science	3009BCB3 000A
Kitchen Knife	3009BCB4 000A
Recipe	3009BCB5 000A
Good Eye	3009BCB6 000A
Whistling	3009BCB7 000A
Animal Training	3009BCB8 000A
Metal Casting	3009BCB9 000A
Scientific Ability	3009BCBA 000A
Fairyology	3009BCBB 000A
Radar	3009BCBC 000A
Piety	3009BCBD 000A
Playfulness	3009BCBE 000A
Functionality	3009BCBF 000A
Courage	3009BCC0 000A
Poker Face	3009BCC1 000A
Copying	3009BCC2 000A
Mech Knowledge	3009BCC3 000A
Mech Operation	3009BCC4 000A
Below the Belt	3009BCC5 000A
Strong Blow	3009BCC6 000A
Flip	3009BCC7 000A
Counterattack	3009BCC8 000A
Feint	3009BCC9 000A
Mental Training	3009BCCA 000A
Motormouth	3009BCCB 000A
Body Control	3009BCCC 000A
Spirit Force	3009BCCD 000A
Parry	3009BCCE 000A
Cancel	3009BCCF 000A
Gale	3009BCD0 000A
Provocation	3009BCD1 000A
Float	3009BCD2 000A
Max SP	8009BC62 03E7
Modificador de Max Talent	8009BC68 ????
Modificador de 'Killer' Moves	8009BD14 00??

Dígito para o código modificador de Max Talent

01FF - Non-Magic Users
03FF - Magic Users

Códigos para a 6ª posição

Código	Valor
Modificador de Experience	8009ABB0 ????
Max Level após a 1ª batalha	8009ABB0 C9FF
	8009ABB2 3B9A
Max HP	8009ABB4 270F
HP infinito	8009ABBC 270F
Max MP	8009ABC0 270F
MP infinito	8009ABC4 270F
Level 99	3009ABC8 0063
Max STR	8009ABCA 270F
Max CON	8009ABD0 270F
Max AGL	8009ABD6 270F
Max DEX	8009ABDC 270F
Max INT	8009ABE2 270F
Max GUTS	3009ABE8 00FF
Max LUK	8009BD18 00FF
Max STM	8009BD1E 270F
Modificador de arma	8009BD24 ????
Modificador de Armor	8009BD26 ????

Modificador de **Shield**	8009BD28 ????
Modificador de **Helmet**	8009BD2A ????
Modificador de **Greaves**	8009BD2C ????
Modificador de **Accessory1**	8009BD2E ????
Modificador de **Accessory2**	8009BD30 ????

Códigos para habilitar Max Skill Level

Sketching	3009BD75 000A
Musical Notation	3009BD76 000A
Music Instruments	3009BD77 000A
Tool Knowledge	3009BD78 000A
Mineralogy	3009BD79 000A
Herbal Medicine	3009BD7A 000A
Craft	3009BD7B 000A
Esthetic Sense	3009BD7C 000A
Writing	3009BD7D 000A
Effort	3009BD7E 000A
Perseverance	3009BD7F 000A
Patience	3009BD80 000A
Danger Sense	3009BD81 000A
Biology	3009BD82 000A
Mental Science	3009BD83 000A
Kitchen Knife	3009BD84 000A
Recipe	3009BD85 000A
Good Eye	3009BD86 000A
Whistling	3009BD87 000A
Animal Training	3009BD88 000A
Metal Casting	3009BD89 000A
Scientific Ability	3009BD8A 000A
Fairyology	3009BD8B 000A
Radar	3009BD8C 000A
Piety	3009BD8D 000A
Playfulness	3009BD8E 000A
Functionality	3009BD8F 000A
Courage	3009BD90 000A
Poker Face	3009BD91 000A
Copying	3009BD92 000A
Mech Knowledge	3009BD93 000A
Mech Operation	3009BD94 000A
Below the Belt	3009BD95 000A
Strong Blow	3009BD96 000A
Flip	3009BD97 000A
Counterattack	3009BD98 000A
Feint	3009BD99 000A
Mental Training	3009BD9A 000A
Motormouth	3009BD9B 000A
Body Control	3009BD9C 000A
Spirit Force	3009BD9D 000A
Parry	3009BD9E 000A
Cancel	3009BD9F 000A
Gale	3009BDA0 000A
Provocation	3009BDA1 000A
Float	3009BDA2 000A
Max SP	8009BD32 03E7
Modificador de Max Talent	8009BD38 ????
Modificador de 'Killer' Moves	8009BDE4 00??

Dígitos para o código modificador de Max Talent

01FF - Non-Magic Users
03FF - Magic Users

Códigos para a 7ª posição

Modificador de **Experience**	8009AC10 ????
Max Level após a 1ª batalha	8009AC10 C9FF
	8009AC12 3B9A
Max HP	8009AC14 270F
HP infinito	8009AC1C 270F
Max MP	8009AC20 270F
MP infinito	8009AC24 270F
Level 99	3009AC28 0063
Max STR	8009AC2A 270F
Max CON	8009AC30 270F
Max AGL	8009AC36 270F
Max DEX	8009AC3C 270F
Max INT	8009AC42 270F
Max GUTS	3009AC48 00FF
Max LUK	8009BDE8 00FF
Max STM	8009BDEE 270F
Modificador de arma	8009BDF4 ????
Modificador de Armor	8009BDF6 ????
Modificador de Shield	8009BDF8 ????
Modificador de Helmet	8009BDFA ????
Modificador de Greaves	8009BDFC ????
Modificador de Accessory1	8009BDFE ????
Modificador de Accessory2	8009BE00 ????

Códigos para habilitar Max Skill Level

Sketching	3009BE45 000A
Musical Notation	3009BE46 000A
Music Instruments	3009BE47 000A
Tool Knowledge	3009BE48 000A
Mineralogy	3009BE49 000A
Herbal Medicine	3009BE4A 000A
Craft	3009BE4B 000A
Esthetic Sense	3009BE4C 000A
Writing	3009BE4D 000A
Effort	3009BE4E 000A
Perseverance	3009BE4F 000A
Patience	3009BE50 000A
Danger Sense	3009BE51 000A
Biology	3009BE52 000A
Mental Science	3009BE53 000A
Kitchen Knife	3009BE54 000A
Recipe	3009BE55 000A
Good Eye	3009BE56 000A
Whistling	3009BE57 000A
Animal Training	3009BE58 000A
Metal Casting	3009BE59 000A
Scientific Ability	3009BE5A 000A
Fairyology	3009BE5B 000A
Radar	3009BE5C 000A
Piety	3009BE5D 000A
Playfulness	3009BE5E 000A
Functionality	3009BE5F 000A
Courage	3009BE60 000A
Poker Face	3009BE61 000A
Copying	3009BE62 000A
Mech Knowledge	3009BE63 000A
Mech Operation	3009BE64 000A
Below the Belt	3009BE65 000A
Strong Blow	3009BE66 000A
Flip	3009BE67 000A
Counterattack	3009BE68 000A
Feint	3009BE69 000A
Mental Training	3009BE6A 000A
Motormouth	3009BE6B 000A
Body Control	3009BE6C 000A
Spirit Force	3009BE6D 000A
Parry	3009BE6E 000A
Cancel	3009BE6F 000A
Gale	3009BE70 000A
Provocation	3009BE71 000A
Float	3009BE72 000A
Max SP	8009BE02 03E7
Modificador de Max Talent	8009BE08 ????
Modificador de 'Killer' Moves	8009BEB4 00??

Dígitos para o código modificador de Max Talent

01FF - Non-Magic Users
03FF - Magic Users

Códigos para a 8ª posição

Modificador de Experience	8009AC70 ????
Max Level após 1ª batalha	8009AC70 C9FF
	8009AC72 3B9A
Max HP	8009AC74 270F
HP infinito	8009AC7C 270F
Max MP	8009AC80 270F
MP infinito	8009AC84 270F
Level 99	3009AC88 0063
Max STR	8009AC8A 270F
Max CON	8009AC90 270F
Max AGL	8009AC96 270F
Max DEX	8009AC9C 270F

Código	Valor
Max INT	8009ACA2 270F
Max GUTS	3009ACA8 00FF
Max LUK	8009BEB8 00FF
Max STM	8009BEBE 270F
Modificador de arma	8009BEC4 ????
Modificador de Armor	8009BEC6 ????
Modificador de Shield	8009BEC8 ????
Modificador de Helmet	8009BECA ????
Modificador de Greaves	8009BECC ????
Modificador de Accessory1	8009BECE ????
Modificador de Accessory2	8009BED0 ????

Códigos para habilitar Max Skill Level

Código	Valor
Sketching	3009BF15 000A
Musical Notation	3009BF16 000A
Music Instruments	3009BF17 000A
Tool Knowledge	3009BF18 000A
Mineralogy	3009BF19 000A
Herbal Medicine	3009BF1A 000A
Craft	3009BF1B 000A
Esthetic Sense	3009BF1C 000A
Writing	3009BF1D 000A
Effort	3009BF1E 000A
Perseverance	3009BF1F 000A
Patience	3009BF20 000A
Danger Sense	3009BF21 000A
Biology	3009BF22 000A
Mental Science	3009BF23 000A
Kitchen Knife	3009BF24 000A
Recipe	3009BF25 000A
Good Eye	3009BF26 000A
Whistling	3009BF27 000A
Animal Training	3009BF28 000A
Metal Casting	3009BF29 000A
Scientific Ability	3009BF2A 000A
Fairyology	3009BF2B 000A
Radar	3009BF2C 000A
Piety	3009BF2D 000A
Playfulness	3009BF2E 000A
Functionality	3009BF2F 000A
Courage	3009BF30 000A
Poker Face	3009BF31 000A
Copying	3009BF32 000A
Mech Knowledge	3009BF33 000A
Mech Operation	3009BF34 000A
Below the Belt	3009BF35 000A
Strong Blow	3009BF36 000A
Flip	3009BF37 000A
Counterattack	3009BF38 000A
Feint	3009BF39 000A
Mental Training	3009BF3A 000A
Motormouth	3009BF3B 000A
Body Control	3009BF3C 000A
Spirit Force	3009BF3D 000A
Parry	3009BF3E 000A
Cancel	3009BF3F 000A
Gale	3009BF40 000A
Provocation	3009BF41 000A
Float	3009BF42 000A
Max SP	8009BED2 03E7
Modificador de Max Talent	8009BED8 ????
Modificador de 'Killer' Moves	8009BF84 00??

Dígitos para o código modificador de Max Talent

01FF - Non-Magic Users
03FF - Magic Users

Códigos variados

Código	Valor
Salvar em qualquer lugar	80074628 0001
Infinito uso de SP	8007EA96 2400
FOL nunca diminui	8003C64E 2400
MP infinito (em batalha-todos pers./posições)	8003737A 2400
Fol máximo	8009BFB0 C9FF
	8009BFB2 3B9A
Fol infinito	8009BFB0 FFFF
Sem batalhas aleatórias	D002B54C 0001
	8009C440 0000
	D002B54C 0001
	8009C442 0000
Todas as vozes (1 de 2)	8009C138 FFFF
	8009C13A FFFF
	8009C13C FFFF
	8009C13E FFFF
	8009C140 FFFF
	8009C142 FFFF
	8009C144 FFFF
	8009C146 FFFF
	8009C148 FFFF
	8009C14A FFFF
	8009C14C FFFF
	8009C14E FFFF
	8009C150 FFFF
	8009C152 FFFF
	8009C154 FFFF
	8009C156 FFFF
	8009C158 FFFF
	8009C15A FFFF
	8009C15C FFFF
	8009C15E FFFF
	8009C160 FFFF
	8009C162 FFFF
	8009C164 FFFF
	8009C166 FFFF
	8009C168 FFFF
	8009C16A FFFF
	8009C16C FFFF
	8009C16E FFFF
	8009C170 FFFF
	8009C172 FFFF
	8009C174 FFFF
	8009C176 FFFF
	8009C178 FFFF
	8009C17A FFFF
	8009C17C FFFF
	8009C17E FFFF
	8009C180 FFFF
	8009C182 FFFF
	8009C184 FFFF
	8009C186 FFFF
Todas as vozes (2 de 2)	8009C188 FFFF
	8009C18A FFFF
	8009C18C FFFF
	8009C18E FFFF
	8009C190 FFFF
	8009C192 FFFF
	8009C194 FFFF
	8009C196 FFFF
	8009C198 FFFF
	8009C19A FFFF
	8009C19C FFFF
	8009C19E FFFF
	8009C1A0 FFFF
	8009C1A2 FFFF
	8009C1A4 FFFF
	8009C1A6 FFFF
	8009C1A8 FFFF
	8009C1AA FFFF
	8009C1AC FFFF
	8009C1AE FFFF
	8009C1B0 FFFF
	8009C1B2 FFFF
	8009C1B4 FFFF
	8009C1B6 FFFF
	8009C1B8 FFFF
	8009C1BA FFFF
	8009C1BC FFFF
	8009C1BE FFFF
	8009C1C0 FFFF
	8009C1C2 FFFF
	8009C1C4 FFFF
	8009C1C6 FFFF
	8009C1C8 FFFF

	8009C1CA FFFF
	8009C1CC FFFF
	8009C1CE FFFF
	8009C1D0 FFFF
	8009C1D2 FFFF
	8009C1D4 FFFF
	8009C1D6 FFFF
Todas as vozes	50004F02 0000
	8009C138 FFFF

Dígitos modificadores de equipamentos

0000 - (nada) 0
0001 - Magic Canvas
0002 - 'Spring'
0003 - 'The Scream'
0004 - 'Judgment Day'
0005 - 'The Last Supper'
0006 - Portrait A
0007 - Portrait B
0008 - Portrait C
0009 - Portrait G
000A - Portrait I
000B - Portrait D
000C - Portrait F
000D - Portrait J
000E - Portrait H
000F - Portrait E
0010 - Portrait L
0011 - Portrait K
0012 - Scribbles
0013 - Victorial Card
0014 - Mortalial Card
0015 - Revival Card
0016 - Fol Up Card
0017 - Dicovery Card
0018 - Extension Card
0019 - Fairies Card
001A - Fountain Card
001B - Silence Card
001C - Hexagram Card
001D - Magic Rock
001E - Weird Lump
001F - Tri-ball
0020 - Hyperball
0021 - Super Ball
0022 - Angle's Statue
0023 - Fairy's Statue
0024 - Goddess Statue
0025 - Dummy Doll
0026 - Idol
0027 - Skanda
0028 - Treasure Chest
0029 - Jack-in-the-box
002A - Mirror of Wisdom
002B - Magical Clay
002C - Feather Pen
002D - Piano
002E - Cembalo
002F - Illusive Shamisen
0030 - Silver Trumpet
0031 - Harmonica
0032 - Lyre
0033 - Violin
0034 - Organ
0035 - Conductor's Baton
0036 - Spectacles
0037 - Magical Drops
0038 - Moonlight
0039 - Silver Idol
003A - Golden Idol
003B - Pretty Idol
003C - Weird Doll
003D - Reverse Doll
003E - Silver Pendant
003F - Sturm Ring
0040 - Green Bracelet
0041 - Frog
0042 - Glass Slippers
0043 - Regeneration Ring
0044 - Useless Decoration
0045 - Luna Tablet
0046 - Poison Check
0047 - Paralysis Check
0048 - Stone Check
0049 - Purple Mist
004A - Magic Mist
004B - Necklace
004C - Might Chain
004D - Surrender Pendant
004E - Leaf Pendant
004F - Ruby Pendant
0050 - Star Necklace
0051 - Fairy Tear
0052 - Pyre Tear
0053 - Silver Charm
0054 - Blue Talisman
0055 - Talisman
0056 - Luna Talisman
0057 - Gold Ring
0058 - Princess Ring
0059 - Healing Ring
005A - Mental Ring
005B - Wisdom Ring
005C - Weighty Ring
005D - Hard Ring
005E - Heavy Ring
005F - Atlas Ring
0060 - Eclipse Ring
0061 - Insanity Ring
0062 - Infinity Ring
0063 - Battalia Ring
0064 - Demonslayer Ring
0065 - Reflection Ring
0066 - Protection Ring
0067 - Ring Of Happiness
0068 - Ring of Sadness
0069 - Promised Ring
006A - Stardust Ring
006B - Peep Half
006C - Peep Non
006D - Slayer's Ring
006E - Meteor Ring
006F - Lunatic Ring
0070 - Berserk Ring
0071 - Shield Ring
0072 - Resistance Ring
0073 - Aqua Ring
0074 - Flare Ring
0075 - General's Ring
0076 - Prism Ring
0077 - Holy Ring
0078 - Emerald Ring
0079 - Water Ring
007A - Fire Ring
007B - Thunder Ring
007C - Fairy Ring
007D - Black Earring
007E - Golden Earring
007F - Ruby Earring
0080 - Blood Earring
0081 - Shield Earring
0082 - Zephyr Earring
0083 - Flash Earring
0084 - Gaudy Earring
0085 - Gale Earring
0086 - Hard Earring
0087 - Emerald Earring
0088 - Star Earring
0089 - Attack Earring
008A - First Earring
008B - Lunatic Earring
008C - Silver Cross
008D - Golden Cross
008E - Magic Cross
008F - Silver Ring
0090 - Right Cross
0091 - Left Cross
0092 - Silver Barrette
0093 - Angle Hair
0094 - Golden Bracelet
0095 - Anklet
0096 - Lot Bracelet
0097 - Recoil Bracelet
0098 - Dream Bracelet
0099 - Golden Crown
009A - Shiny Earring
009B - Moon Earring
009C - Mind Ring
009D - Feet Symbol
009E - Silver Earring
009F - Misty Symbol
00A0 - Crown
00A1 - Dream Crown
00A2 - Moon Tiara
00A3 - Crumpled Paper
00A4 - Fountain Pen
00A5 - Beret
00A6 - Pose Collection
00A7 - Today's Dish
00A8 - Musical Theory
00A9 - Operation Manual
00AA - Engineering
00AB - Choose Ingredients
00AC - Cook From The Heart
00AD - Mystical Beings
00AE - Heart Barriers
00AF - Nature's Life Force
00B0 - The Land's Secret
00B1 - Pocket Encyclopedia
00B2 - Gold/Silversmith
00B3 - Pieces for Learners
00B4 - No Need for Words
00B5 - Grammar
00B6 - The Hermes Theory
00B7 - Forest Friends
00B8 - All About Herbs
00B9 - On Revenge
00BA - On Training
00BB - Before Tea's Ready
00BC - Fanzine ?
00BD - Fanzine ...
00BE - Fanzine
00BF - Fanzine (music note)
00C0 - Fanzine !
00C1 - Fanzine (heart)
00C2 - Fanzine (male symbol(?))
00C3 - Fanzine (female symbol(?))
00C4 - Planet of the Winds
00C5 - I Can Only See You
00C6 - The World is Mine
00C7 - Advanced Heraldry
00C8 - The Bloody Road
00C9 - New Civilization
00CA - Cat House Murder
00CB - Mr. 'No'
00CC - Buy it... Ok?
00CD - Living with Animals
00CE - But One Truth
00CF - Countdown
00D0 - Ocean of Stars
00D1 - Falling in Love
00D2 - Lady in Red
00D3 - Special Heraldry
00D4 - To Live
00D5 - Historic Greats
00D6 - Wax Doll Murders
00D7 - Never Turn Back
00D8 - A Maiden's Secret
00D9 - Principles of Nature
00DA - Killer's Book
00DB - Lost Sanctuary
00DC - Mandrake
00DD - Rose Hips
00DE - Artemis Leaf
00DF - Wolfsbane
00E0 - Lavender
00E1 - Aceras
00E2 - Skanda Compress
00E3 - Attack Vial
00E4 - Energy Tonic
00E5 - Kamikaze Tonic
00E6 - Smelling Salts
00E7 - Shock Oil
00E8 - Smoke Oil
00E9 - Twin's Tonic
00EA - Herbal Oil
00EB - Bubble Lotion
00EC - Paralysis Oil
00ED - Bitter Lotion
00EE - Fairy Glass
00EF - Fairy's Cologne
00F0 - Merlin Drink
00F1 - Medical Rinse
00F2 - Melting Lotion
00F3 - Ressurrection Mist
00F4 - Risky Liquid
00F5 - Lilith Tonic
00F6 - Danger Pot
00F7 - Nightmare Pot
00F8 - Flash Pot
00F9 - Mint Pot
00FA - Mental Pot
00FB - Sour Syrup
00FC - Sweet Syrup
00FD - Maple Syrup
00FE - Fruit Syrup
00FF - Fresh Syrup
0100 - Hot Syrup
0101 - Mixed Syrup
0102 - Cure Poison
0103 - Cure Paralysis
0104 - Wonder Drug
0105 - Natural High
0106 - Crush Pill
0107 - Care Tablet

0108 - Violence Pill
0109 - Marionette Pill
010A - Skanda Ointment
010B - Stink Gel
010C - Succubus Cologne
010D - Aphrodisiac
010E - Pixie Cologne
010F - Smoke Mist
0110 - Paralysis Mist
0111 - Fairy Mist
0112 - Blanking Mist
0113 - Holy Mist
0114 - Madness Mist
0115 - Resurrection Bottle
0116 - Spring Water
0117 - Seafood
0118 - Fruit
0119 - Grain
011A - Meat
011B - Vegetables
011C - Egg/Dairy Products
011D - Sashimi
011E - ?MACHINE
011F - Sole & Wine Sauce
0120 - ?MACHINE
0121 - Cracked Gem
0122 - Shark Potstickers
0123 - Shark Fin Soup
0124 - Bird's Nest Soup
0125 - Broth
0126 - Mushroom Soup
0127 - Steamed Aspic
0128 - ?MACHINE
0129 - Orangeade
012A - Pear Compote
012B - Stawberry Mochi
012C - ?MACHINE
012D - ?MACHINE
012E - Muscat Grape Jelly
012F - Konyaku Jelly
0130 - ?MACHINE
0131 - ?MACHINE
0132 - Coconut Milk
0133 - Sharpness (Sword)
0134 - Fruit Sandwich
0135 - Sole & Fruit Sauce
0136 - Sweet Rice Cakes
0137 - Fried Rice
0138 - Meat Fried Rice
0139 - Sake Lees Pickles
013A - ?JEWELRY
013B - French Toast
013C - Israfil's Tear
013D - Red Lotus Gem
013E - Shrimp Shu-mai
013F - Hamburger
0140 - Sirlion Steak
0141 - Tri-emplem
0142 - Peking Duck
0143 - Creamed Stew
0144 - Lezard Flask
0145 - Fish Squash Salad
0146 - Valkyrie's Garb (Armor)
0147 - Daikon Radish
0148 - Happo-sai
0149 - Fried Vegetables
014A - Missing Number
014B - Missing Number
014C - Yogurt Salad
014D - Missing Number
014E - Tea Cloth Sushi
014F - Plain Omlet
0150 - Missing Number
0151 - Toro Tuna
0152 - Missing Number
0153 - Seaweed Miso Soup
0154 - Shu-mai
0155 - Amoeba Soup
0156 - Sacred Tear (Sword)
0157 - Fallen Hope (Armor)
0158 - Shrimp au Gratin
0159 - Big Tuna
015A - Salmon Omlet
015B - Shrimp Pilaf
015C - Link Combo
015D - Root Beer
015E - 'Ishidaya' Tea
015F - Yukiyucho Tea
0160 - Hassaku Tea
0161 - Yaegaki Tea
0162 - 'Usunigori' Tea
0163 - Sambai Tea
0164 - Sweet Dumpling
0165 - Levantine Sword (Sword)
0166 - Daikon Miso Soup
0167 - Gruel
0168 - Rice Cakes
0169 - Pancakes
016A - Hoy Sword Farwell (Sword)
016B - Soda-Pop
016C - Seraphic Garb (Armor)
016D - Shrimp Doria
016E - Rice Omlet
016F - Million Staff (Staff)
0170 - Berry Juice
0171 - Seltzer
0172 - Orange Sherbet
0173 - Banana Crepes
0174 - Apple Cider
0175 - Pickled Plum
0176 - Strawberry Mousse
0177 - Apple Crepes
0178 - Peach Ice Cream
0179 - Aged Berry Juice
017A - Orange Au Gratin
017B - Bitter Juice
017C - Meat Dumpling
017D - Potstickers
017E - Beef Croquettes
017F - Chicken Skewers
0180 - Jambalaya
0181 - Angle Armband (strong)
0182 - Chicken Doria
0183 - Steak
0184 - Baby Rabbit Risotto
0185 - Ground Lamb Steak
0186 - Gelatin Steak
0187 - Bad Tasting Stew
0188 - Weird Slayer (Knuckles)
0189 - Bunny Shoe (Boot)
018A - Squash Croquettes
018B - Corn Potage
018C - Funny Slayer (umm.... crap except against 'Funny'(?).weapon)
018D - Spring Roll
018E - Carrot Juice
018F - Cabbage Roll
0190 - Squash Spring Rolls
0191 - Vegetable Juice
0192 - Green Potage
0193 - Wilted Salad
0194 - Fried Eggs
0195 - Slime Jelly
0196 - Fruit Smoothie
0197 - Yogurt
0198 - Egg Sandwich
0199 - Chocolate Crepes
019A - Bacon & Eggs
019B - Vanilla Ice Cream
019C - Shortcake
019D - Custard Pudding
019E - Macaroni Au Gratin
019F - Spicy Cake
01A0 - Raw Milk
01A1 - Fruit Nectar
01A2 - Pet Food
01A3 - Iron
01A4 - Gold
01A5 - Silver
01A6 - Moonite
01A7 - Orichalcum
01A8 - Meteorite
01A9 - Mithril
01AA - Damascus
01AB - Rune Metal
01AC - Rock
01AD - Green Beryl
01AE - Sapphire
01AF - Ruby
01B0 - Star Ruby
01B1 - Crystal
01B2 - Sage's Stone
01B3 - Diamond
01B4 - Rainbow Diamond
01B5 - Bandit's Gloves
01B6 - Blurry Photo
01B7 - Magical Camera
01B8 - Magic Film
01B9 - Music Box
01BA - Element Analyzer
01BB - Graphic Software
01BC - Magician's Hand
01BD - Rirca
01BE - Killer Poison
01BF - Peep-peep Bomb
01C0 - Mind Bomb
01C1 - Flare Bomb
01C2 - Tetra-bomb
01C3 - Assault Bomb
01C4 - Protection Bomb
01C5 - Half-dead Bomb
01C6 - Soul Trap
01C7 - Nuclear Bomb
01C8 - Material Kit
01C9 - Musical Software
01CA - Erlenmeyer Flask
01CB - Magical Rasp
01CC - Soldering Iron
01CD - Survival Kit
01CE - Text Software
01CF - Antiseptic Gloves
01D0 - Holoprojector
01D1 - Plasma Zap-stick
01D2 - Mech Launcher
01D3 - White System
01D4 - Black System
01D5 - Green System
01D6 - Smith's Hammer
01D7 - Odd Medicine
01D8 - Lady Fingers
01D9 - Vallum Paper
01DA - Bounced Check
01DB - Fill-up
01DC - Forged Bills
01DD - Forged Checks
01DE - Forged Documents
01DF - Second Ledger
01E0 - Stock Certificates
01E1 - Forged Medals
01E2 - Lien
01E3 - Contract
01E4 - Life Insurance
01E5 - Dull Sword (Sword)
01E6 - Worn-out Sword (Sword)
01E7 - Golden Fangs (Sword)
01E8 - Silver Fangs (Sword)
01E9 - Broad Sword (Sword)
01EA - Long Sword (Sword)
01EB - Sinclair Sabre (Sword)
01EC - Flame Blade (Sword)
01ED - Walloon Sword (Sword)
01EE - Gusguine (Sword)
01EF - Long Edge (Sword)
01F0 - Sharp Edge (Sword)
01F1 - Veil Piercer (Sword)
01F2 - Grand Stinger (Sword)
01F3 - Ignite Sword (Sword)
01F4 - Heart Breaker (Sword)
01F5 - Marvel Sword (Sword)
01F6 - Minus Sword (Sword)
01F7 - Sawed (Sword)
01F8 - Force Sword (Sword)
01F9 - Windsley Sword (Sword)
01FA - Silvance (Sword)
01FB - Eternal Sphere (Sword)
01FC - Aura Blade (Sword)
01FD - All-Purpose Knife (Master Chef,Sword)
01FE - Bastard Sword (Sword)
01FF - Baselard (Sword)
0200 - Oriental Blade (Sword)
0201 - Murasome Sword (Sword)
0202 - Soul Slayer (Sword)
0203 - Whirlwind (Sword)
0204 - The Hope Of Breeze (Sword)
0205 - Hard Cleaver (Sword)
0206 - Ruins' Fate (Sword)
0207 - Pleiad Sword (Sword)
0208 - Crimson Diablos (Sword)
0209 - Cromlea Sword (Sword)
020A - Wobbly Sword (Sword)
020B - Twin Swords (Dual-Sword)
020C - Guard Sword (Dual-Sword)
020D - Both Shaver (Dual-Sword)
020E - Smaller (Dual-Sword)
020F - Twin-edge (Dual-Sword)
0210 - Pair Nuts (Dual-Sword)
0211 - Shield Sword (Dual-Sword)
0212 - Twin Picks (Dual-Sword)
0213 - Scyther (Dual-Sword)
0214 - Doubledemon Sword (Dual-Sword)
0215 - Double Masher (Dual-Sword)
0216 - Lotus Eater (Dual-Sword)
0217 - Gemini (Dual-Sword)
0218 - Holy Cross (Dual-Sword)
0219 - Melufa (Dual-Sword)
021A - Worn Knuckles (Knuckles)
021B - Knuckles (Knuckles)
021C - Hard Knuckles (Knuckles)
021D - Cestus (Knuckles)
021E - Fellper Nails (Knuckles)

021F - Metal Fangs (Knuckles)
0220 - Magical Gloves (Knuckles)
0221 - Braised Knuckles (Knuckles)
0222 - Pain Cestus (Knuckles)
0223 - Dragon's Claws (Knuckles)
0224 - Rune Full Moon (Knuckles)
0225 - Sorceress Knuckles (Knuckles)
0226 - Kaiser Knuckles (Knuckles)
0227 - Empresia (Knuckles)
0228 - Bagh Nakh (Knuckles)
0229 - Giant Fists (Knuckles)
022A - Hecatoncheire (Knuckles)
022B - Asura (Knuckles)
022C - Titan's Fists (Knuckles)
022D - Flare Burst (Knuckles)
022E - Moon Fists (Knuckles)
022F - Cat's Fangs (Knuckles)
0230 - Eagle's Claws (Knuckles)
0231 - Serpent's Tooth (Knuckles)
0232 - Death Fangs (Knuckles)
0233 - Grizzly Claps (Knuckles)
0234 - Tiger's Fangs (Knuckles)
0235 - Platinum Nails (Knuckles)
0236 - Bent Rod (Staff)
0237 - Silver Rod (Staff)
0238 - Rod (Staff)
0239 - Ruby Wand (Staff)
023A - Tongue Twister (Staff)
023B - Crest Rod (Staff)
023C - Holy Rod (Staff)
023D - Silvermoon (Staff)
023E - Prime Prayer (Staff)
023F - Magical Rod (Staff)
0240 - Rod of Snakes (Staff)
0241 - Dragon's Tusk (Staff)
0242 - Ruby Rod (Staff)
0243 - Clap Rod (Staff)
0244 - Scrap Iron
0245 - Booster Box (Kaleidoscope)
0246 - Radio Box (Kaleidoscope)
0247 - Black Box (Kaleidoscope)
0248 - Light Box (Kaleidoscope)
0249 - Seventh Ray (Kaleidoscope)
024A - X Box (Kaleidoscope)
024B - Magic Box (Kaleidoscope)
024C - Alpha Box (Kaleidoscope)
024D - Burst Box (Kaleidoscope)
024E - Psycho Box (Kaleidoscope)
024F - Beta Box (Kaleidoscope)
0250 - Gamma Box (Kaleidoscope)
0251 - Pulse Box (Kaleidoscope)
0252 - Magic Hand (Hand)
0253 - Iron Punch (Hand)
0254 - One-two Punch (Hand)
0255 - Straight Punch (Hand)
0256 - Fire Punch (Hand)
0257 - Ice Punch (Hand)
0258 - Thunder Punch (Hand)
0259 - Ultra Punch (Hand)
025A - Great Punch (Hand)
025B - Hyper Punch (Hand)
025C - Burning Hand (Hand)
025D - Atomic Punch (Hand)
025E - Spark Hand (Hand)
025F - SD Punch (Hand)
0260 - UGA Punch (Hand)
0261 - SDUGA Punch (Hand)
0262 - Limp Whip (Whip)
0263 - Leather Whip (Whip)
0264 - Splinter (Whip)
0265 - Hard Whip (Whip)
0266 - Twin-tail (Whip)
0267 - Rose Whip (Whip)
0268 - Flare Whip (Whip)
0269 - Light Whip (Whip)
026A - Cat o'9 Tails (Whip)
026B - Freeze Whip (Whip)
026C - Spark Whip (Whip)
026D - Molecule Wire (Whip)
026E - Dark Whip (Whip)
026F - Invisible Whip (Whip)
0270 - Thick Book (Book)
0271 - Reference Book (Book)
0272 - Brain Structure (Book)
0273 - Illustrated Book (Book)
0274 - Treatise (Book)
0275 - Mental Revolution (Book)
0276 - Heraldry (Book)
0277 - Dictionary (Book)
0278 - All About ESP (Book)
0279 - Heraldry Book (Book)
027A - Holy Scriptures (Book)
027B - Book of Awakening (Book)
027C - Encyclopedia (Book)
027D - Ancient Wisdom (Book)
027E - Book of Darkness (Book)
027F - Book of Chaos (Book)
0280 - 10 Volt Stun Gun (Gun)
0281 - Stun Gun (Gun)
0282 - Electric (Gun)
0283 - Shock Gun (Gun)
0284 - Voltage (Gun)
0285 - Freeze (Gun)
0286 - Electro Gun (Gun)
0287 - Flame Gun (Gun)
0288 - Lightning Gun (Gun)
0289 - Cracker (Gun)
028A - Aero Gun (Gun)
028B - Spark (???)
028C - Flare Gun (Gun)
028D - Electron (???)
028E - Psychic Gun (Gun)
028F - Leather Helm (Helment)
0290 - Odd Helment (Helment)
0291 - Odd Hat (Helment)
0292 - Banded Helm (Helment)
0293 - Magical Hat (Helment)
0294 - Fame Helm (Helment)
0295 - Iron Helm (Helment)
0296 - Rune Cap (Helment)
0297 - Plate Helm (Helment)
0298 - Isis Tiara (Helment)
0299 - Steel Helm (Helment)
029A - Jeanne's Helm (Helment)
029B - Wizard's Hat (Helment)
029C - Mithril Helm (Helment)
029D - Sylvan Helm (Helment)
029E - Duel Helm (Helment)
029F - Hermit's Helm (Helment)
02A0 - Odin's Helm (Helment)
02A1 - Bloody Helm (Helment)
02A2 - Salamander Helment (Helment)
02A3 - Sacknoth's Helment (Helment)
02A4 - Perforated Armor (Armor)
02A5 - Leather Armor (Armor)
02A6 - Flashy Armor (Armor)
02A7 - Banded Mail (Armor)
02A8 - Odd Clothes (Armor)
02A9 - Robe (Armor)
02AA - Ringed Mail (Armor)
2AB - Silk Robe (Armor)
02AC - Brigandine (Armor)
02AD - Amber Robe (Armor)
02AE - Evening Dress (Armor)
02AF - Plate Mail (Armor)
02B0 - Silver Robe (Armor)
02B1 - Flying Hawk Robes (Armor)
02B2 - Mirage Robe (Armor)
02B3 - Mithril Coat (Armor)
02B4 - Holy Cloak (Armor)
02B5 - Mithril Dress (Armor)
02B6 - Star Cloak (Armor)
02B7 - Jeanne's Armor (Armor)
02B8 - Steel Armor (Armor)
02B9 - Battle Suit (Armor)
02BA - Wizard's Mail (Armor)
02BB - Ishtar's Robe (Armor)
02BC - Core Plate (Armor)
02BD - Mithril Mesh (Armor)
02BE - Barrier Armor (Armor)
02BF - Sylvan Mail (Armor)
02C0 - Valiant Mail (Armor)
02C1 - Duel Suit (Armor)
02C2 - Reflective Armor (Armor)
02C3 - Chaos Mail (Armor)
02C4 - Bloody Armor (Armor)
02C5 - Wooden Shield (Shield)
02C6 - Round Shield (Shield)
02C7 - Knight's Shield (Shield)
02C8 - Odd Shield (Shield)
02C9 - Odd Gauntlets (Shield)
02CA - Buckler (Shield)
02CB - Fine Shield (Shield)
02CC - Rune Buckler (Shield)
02CD - Crestier Guard (Shield)
02CE - The Armband of Kali (Shield)
02CF - Star Guard (Shield)
02D0 - Rare Gauntlets (Shield)
02D1 - Jeanne's Shield (Shield)
02D2 - Algol (Shield)
02D3 - Mithril Shield (Shield)
02D4 - Valiant Guard (Shield)
02D5 - Valkyrie Guard (Shield)
02D6 - Barrier Shield (Shield)
02D7 - Pallas Athena (Shield)
02D8 - Sandals (Boot)
02D9 - Leather Greaves (Boot)
02DA - Boots (Boot)
02DB - Secret Boots (Boot)
02DC - Suede Boots (Boot)
02DD - Iron Greaves (Boot)
02DE - Original Boots (Boot)
02DF - Leather Boots (Boot)
02E0 - Plate Greaves (Boot)
02E1 - High Heels (Boot)
02E2 - High-laced Shoes (Boot)
02E3 - Silver Greaves (Boot)
02E4 - Odd Shoes (Boot)
02E5 - Pin Heels (Boot)
02E6 - Santa's Boots (Boot)
02E7 - Mud Boots (Boot)
02E8 - Valkyrie Boots (Boot)
02E9 - Steel-toes Boots (Boot)
02EA - Rune Shoes (Boot)
02EB - Mithril Greaves (Boot)
02EC - Witch's Boots (Boot)
02ED - Valiant Boots (Boot)
02EE - Sylvan Boots (Boot)
02EF - Neo Greaves (Boot)
02F0 - Star Greaves (Boot)
02F1 - Neumann Boots (Boot)
02F2 - Cinderella Glass
02F3 - Aquaberry
02F4 - Blackberry
02F5 - Blueberry
02F6 - Strawberry Jam
02F7 - Raspberry Jam
02F8 - Apple Jam
02F9 - Aloe Jam
02FA - Missing Number
02FB - Tri-emblem
02FC - Rice Croquettes
02FD - Soy Milk
02FE - Smelly Rice Cakes
02FF - Quick Pickles
0300 - Rice-bran Pickles
0301 - Carrot Ice Cream
0302 - Cure Stone
0303 - Mischief
0304 - Trickster
0305 - Fortune
0306 - Rotten Sashimi
0307 - Go-home Frog
0308 - ?HERB
0309 - ?HERB
030A - ?HERB
030B - ?HERB
030C - ?HERB
030D - ?HERB
030E - Purity Leaf
030F - Juicy Beef
0310 - Prime Tuna
0311 - Ganze Sea Urchin
0312 - Magical Rice
0313 - Creamy Cheese
0314 - Sweet Fruit
0315 - Slippery Slime
0316 - Jiggly Slime
0317 - Milky Potage
0318 - Special Stir-fry
0319 - Magical Salad
031A - Golden Stew
031B - Fine Saute
031C - Exciting Tenderloin
031D - Prime Sirloin
031E - Inviting Filet
031F - Tuna Skewers
0320 - Prine Tuna Steak
0321 - Fish of Happiness
0322 - Special Tuna
0323 - Ichigoni
0324 - Ichigoni Supreme
0325 - Prince's Zoni Stew
0326 - Sea Urchin on Rice
0327 - Deluxe Doria
0328 - Miracle Fried Rice
0329 - Risotto Ecstasy
032A - Heavenly Doria
032B - Au Gratin Climax
032C - Cheese Pizza
032D - Assorted Cheeses
032E - Gorgonzola
032F - Gateau Marjolaine
0330 - 1-up Pudding
0331 - Beautiful Ice Cream

0332 - Ginger Ale
0333 - Genie's Veggie Soup
0334 - Genie's Steak
0335 - Energy Drink
0336 - Yarma Cooking Set
0337 - ?????
0338 - ?MINERAL
0339 - ?MINERAL
033A - ?MINERAL
033B - ?MINERAL
033C - ?MINERAL
033D - ?MINERAL
033E - ?MINERAL
033F - ?MINERAL
0340 - ?MINERAL
0341 - ?MINERAL
0342 - ?WEAPON
0343 - ?WEAPON
0344 - ?WEAPON
0345 - ?WEAPON
0346 - ?WEAPON
0347 - ?WEAPON
0348 - ?WEAPON
0349 - ?WEAPON
034A - ?WEAPON
034B - ?WEAPON
034C - ?WEAPON
034D - ?WEAPON
034E - ?WEAPON
034F - ?WEAPON
0350 - ?WEAPON
0351 - ?WEAPON
0352 - ?WEAPON
0353 - ?WEAPON
0354 - ?WEAPON
0355 - ?WEAPON
0356 - ?WEAPON
0357 - ?WEAPON
0358 - ?WEAPON
0359 - ?WEAPON
035A - ?WEAPON
035B - ?WEAPON
035C - ?WEAPON
035D - ?WEAPON
035E - ?WEAPON
035F - ?WEAPON
0360 - ?WEAPON
0361 - ?WEAPON
0362 - ?WEAPON
0363 - ?WEAPON
0364 - ?WEAPON
0365 - ?WEAPON
0366 - ?WEAPON
0367 - ?WEAPON
0368 - ?WEAPON
0369 - ?WEAPON
036A - ?WEAPON
036B - ?WEAPON
036C - ?WEAPON
036D - ?GUARD
036E - ?GUARD
036F - ?GUARD
0370 - ?GUARD
0371 - ?GUARD
0372 - ?GUARD
0373 - ?GUARD
0374 - ?GUARD
0375 - ?GUARD
0376 - ?GUARD
0377 - ?GUARD
0378 - ?GUARD
0379 - ?GUARD
037A - ?GUARD
037B - ?GUARD
037C - ?GUARD
037D - ?GUARD
037E - ?GUARD
037F - ?GUARD
0380 - ?GUARD
0381 - ?GUARD
0382 - ?GUARD
0383 - ?GUARD
0384 - ?GUARD
0385 - ?GUARD
0386 - ?GUARD
0387 - ?GUARD
0388 - ?GUARD
0389 - ?GUARD
038A - ?GUARD
038B - ?GUARD
038C - ?JEWELRY
038D - ?JEWELRY
038E - ?JEWELRY
038F - ?JEWELRY
0390 - ?JEWELRY
0391 - ?JEWELRY
0392 - ?JEWELRY
0393 - ?JEWELRY
0394 - ?JEWELRY
0395 - ?JEWELRY
0396 - ?JEWELRY
0397 - ?JEWELRY
0398 - ?JEWELRY
0399 - ?JEWELRY
039A - ?JEWELRY
039B - ?JEWELRY
039C - ?JEWELRY
039D - ?JEWELRY
039E - ?JEWELRY
039F - ?JEWELRY
03A0 - ?JEWELRY
03A1 - ?JEWELRY
03A2 - ?JEWELRY
03A3 - ?JEWELRY
03A4 - ?JEWELRY
03A5 - ?JEWELRY
03A6 - ?JEWELRY
03A7 - ?JEWELRY
03A8 - ?JEWELRY
03A9 - ?JEWELRY
03AA - ?JEWELRY
03AB - ?JEWELRY
03AC - ?JEWELRY
03AD - ?JEWELRY
03AE - ?JEWELRY
03AF - ?JEWELRY
03B0 - ?JEWELRY
03B1 - ?JEWELRY
03B2 - ?JEWELRY
03B3 - ?JEWELRY
03B4 - ?JEWELRY
03B5 - ?JEWELRY
03B6 - ?JEWELRY
03B7 - ?ITEM
03B8 - ?ITEM
03B9 - ?ITEM
03BA - ?ITEM
03BB - ?ITEM
03BC - ?Book
03BD - ?Book
03BE - ?Book
03BF - ?Book
03C0 - ?Book
03C1 - ?Book
03C2 - ?FOOD
03C3 - ?FOOD
03C4 - ?FOOD
03C5 - ?FOOD
03C6 - ?FOOD
03C7 - ?FOOD
03C8 - ?FOOD
03C9 - ?FOOD
03CA - ?FOOD
03CB - ?FOOD
03CC - ?FOOD
03CD - ?FOOD
03CE - ?FOOD
03CF - ?FOOD
03D0 - ?FOOD
03D1 - ?FOOD
03D2 - ?FOOD
03D3 - ?FOOD
03D4 - ?FOOD
03D5 - ?FOOD
03D6 - ?FOOD
03D7 - ?FOOD
03D8 - ?FOOD
03D9 - ?FOOD
03DA - ?FOOD
03DB - ?FOOD
03DC - ?FOOD
03DD - ?FOOD
03DE - ?FOOD
03DF - ?FOOD
03E0 - ?FOOD
03E1 - ?FOOD
03E2 - ?FOOD
03E3 - ?FOOD
03E4 - ?FOOD
03E5 - ?FOOD
03E6 - ?FOOD
03E7 - ?FOOD
03E8 - ?FOOD
03E9 - ?FOOD
03EA - ?FOOD
03EB - ?FOOD
03EC - ?FOOD
03ED - ?FOOD
03EE - ?FOOD
03EF - ?FOOD
03F0 - ?FOOD
03F1 - ?FOOD
03F2 - ?FOOD
03F3 - ?FOOD
03F4 - ?FOOD
03F5 - ?FOOD
03F6 - ?FOOD
03F7 - ?FOOD
03F8 - ?FOOD
03F9 - ?FOOD
03FA - ?FOOD
03FB - ?FOOD
03FC - ?MACHINE
03FD - ?MACHINE
03FE - ?MACHINE
03FF - ?MACHINE

Dígitos p/ o código modificador de 'Killer' Moves

00 - Nada (o mesmo para todos os personagens)

Claude

01 - Air Slash
02 - Shooting Stars
03 - Phase Gun
04 - Headsplitter
05 - Twin Slash
06 - Energy Sword
07 - Ripper Blast
08 - Burst Knuckle
09 - Dragon Howl
0A - Sword Bomber
0B - Mirror Slice

Bowman

01 - Spirit Attack
02 - Poison Pills
03 - Secret Medicine
04 - Pillory
05 - Sakura Attack
06 - Firebird Attack
07 - Death Siege
08 - Explosion Pills
09 - Whirlwind Fist
0A - Burst Fist

Ernest

01 - Dimension Whip
02 - Cloud Dust
03 - Arc Attack
04 - Thousand Whips
05 - Sonic Whip
06 - Broken Heart
07 - Spiral Whip
08 - Thunder Whip

Opera

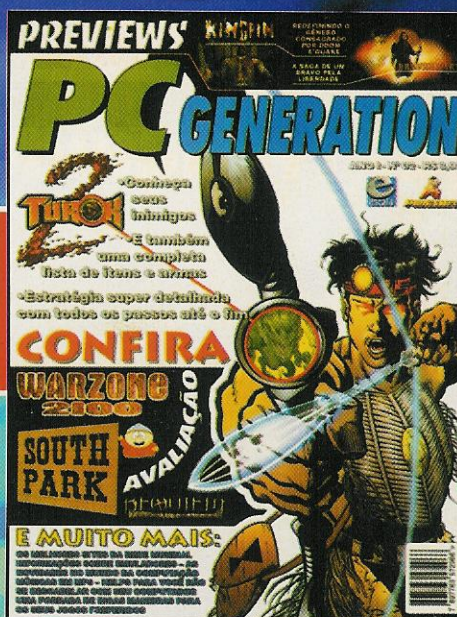
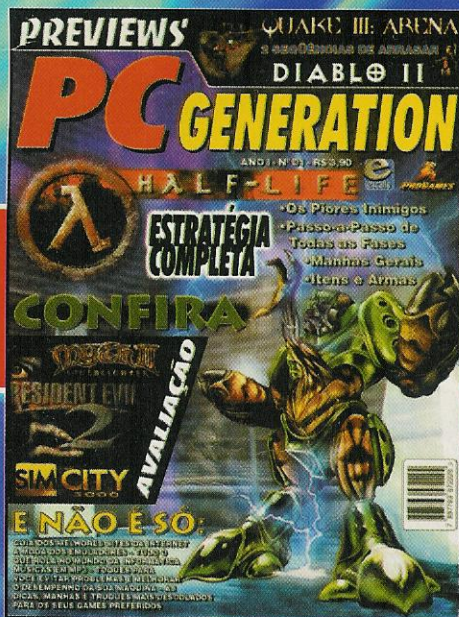
01 - Healing Star
02 - Cold Wind
03 - Photo Prison
04 - A On One
05 - Flame Launcher
06 - Lightining Blade
07 - Spread Ray
08 - Laser Bit
09 - Gravity Shell
0A - Hyper Launcher

Precis

01 - Big Bang Attack
02 - Para Bola Beam
03 - Ally-Oop
04 - Mujin Super Beam
05 - Bloody Mary
06 - Mole
07 - Rocket Punch
08 - Hop Step
09 - Holo - Holograph
0A - Barrier

Ashton

01 - Sword Dance
02 - Cross Slash
03 - Twin Stab
04 - Piercing Swords
05 - Dead Triangle
06 - Dragon Breath
07 - Hurricane Slash
08 - Leaf Slash
09 - Northern Cross
0A - Tri-Ace

COMPLETE JÁ SUA COLEÇÃO

PC 01
Estratégia: Half Life
Em foco: Resident Evil, Myth II: Soulblighter, SimCity 3000
Cheat Codes: Actua Soccer 3, Ants!, Army Men 2, Brian Lara's Cricket, Grand Theft auto: London , Half Life, Herect 2, Need for Speed 3: Hot Pursuit, Rapanui, S.C.A.R.S, Shogo: Mobile Armor Division, Tomb Raider III, Trespasser, Turkey Hunter, Vangers, Wing Commander: Secret Ops

PC 02
Estratégia: Turok 2
Em foco: Warzone 2100, Requiem: Avenging Angel, South Park
Cheat Codes: African Safari, Bleifuss Fun, Croc: Legend of Gobbos, Grand Slam Turkey, Commandos: Beyond The Call Of Duty, Gruntz, Lettrix, Madden NFL '99, Requiem: Avenging Angel, Sports Car GT, Tom Clancy's SSN, Turok 2: Seeds Of Evil, Rival Realms, Shaddow Warrior, Vigilance, Speed Busters

PC 03
Estratégia: Star Wars Episode I: The Phantom Manace
Em foco: Austin Powers: Operation Trivia, Ever Quest, X-Wing Alliance
Cheat Codes: Age Of Empires 2: The Age Of The Kings, Backtrack, Blood 2: The Chosen, Chip's Challenge, Cybermercs, Drakan: Order of The Flame, Jagged Allience 2: Deadly Games, Midtown Madness, Test Drive 5, Warzone 2000, Wolfstein 3D

PC GENERATION

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: PC 01 - Cada R$ 3,90( )

Cód.: PC 02 - Cada R$ 3,90( )

Cód.: PC 03 - Cada R$ 3,90( )

Nome: ______________________

Endereço: ______________________

Cidade: ____________ Estado: ____ Cep: ________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA.
LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS
LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO
GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 -Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Cons. Moreira de Barros, 314 - Baixos -Tel.: (011) 299-6454
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 -Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 -Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 -Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 -Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115-Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 -Tel.: (011) 6693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 -Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 -Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457-Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 -Tel.: (011) 208-3033
S.B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 -Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 -Tel.: (011) 4076-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 -Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 -Tel.: (011) 7085-2701 - (B.VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 -Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905-Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 -Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319-Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - AV. Rodrigues Alves, 256 -Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 -Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 -Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 -Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 -Tel.: (015) 231-9740
S.J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L -Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 -Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 271-Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 -Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A -Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E. Loja - 64 -Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 -Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L.130 -Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 -Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 -Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 -Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 -Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 -Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)
S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 -Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 -Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 -Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 -Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Conde de Bonfin, 346 S/L 205 -Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 -Tel.: (021) 564-3608
FREGUESIA-Est. dos Três Rios, 200 - BL 3 - Loja 119 - Tel.: (021) 443-8
LARGO DO MACHADO - R. do Catête, 311-L. 117 -Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680-2º S S - L. b-Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 -Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - R. do Imperador, 772 - S/L 6 e 8 - Tel.: (024) 242-8887 (Galeria Marc
BARRA - Av. das Américas, 7707-L.104-BL01-Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908-Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L-Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)
JOINVILLE-R. Dr. João Colin, 377 Centro - Tel.: (047) 433-7429

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 -Tel .: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444